





對日新月異的資訊時代:

■民民七十六年第1 BM電통公司簽署技術授權公 约·取得国内首先具1BM相容的個人電腦合法 製造廠商之

■七十八年氏国連市場規模及競争・全力投入32位 元先進機種及家庭控制卡、電腦週邊軟體系統等 研發設計。

■近期在提昇產業升級的宗旨下,與系統整合研發 之先進AT&T公司簽定代理銷售合約,期望在 **資訊業界爲各大產業之升級略盡棉測之力。**

亞資科技公司永遠秉持執著和熱忱的心,與您共 創資訊永續的生命。

在提昇生活資訊化的過程中 我們也有提昇產品功能技術與更優異之服務品質的希望!



亞洲電腦世界全省經銷商服務模

(台北區) 世。昌(02)351-0819

(02)361-3496 來三欣(02)398-5781 (数(02)392-7367 民(02)596-2935 登(02)563+5881

離 捷 字(02)311-0902 元 享(02)305-6024 双. 和(02)628-6739 康(02)957-9281 糧 盈(02)955-2467 学(02)884-2470

泰(02)996-0895

思科比(02)789-5141 運 - 駅(03)328+1665

個 智(03)338-5823 安(03)425-8000 (02)396-7803 台 鴻(035)225-181 版(035)716-753

建(037)622-068 龍(037)728-720 昇(038)972-035 硇 毲 特(03)856-9772 瓿(02)247-4228

輝(03)459-6276

邦 屋(03)839-1258 (台中墓)

亞 歌(04)252-9526 歌(04)254-8840 應(04)220-8628 覆(04)237-3600 冠(04)261~7790 大(04)228~4213

60(04)226-5635 佳(04)338-3137 安(047)294-010 欣(04)279-3268 EE(046)671-268 行 家(046)869-751 **数**(048)238-329 野(047)254-284 桂 信(047)251-555

日 -成(049)336-959 中 (6(048)621-906) 亞 栗(046)321-730 通(04)327-5222 取 版(048)343-859

誓 超(04)339-3739 (高英語) 盟 統(05)222-2737

喪 原(05)370-2350 度 骨(05)383+5690 舒・運(05)228-9627 (台南島)

무- 醞(05)234-4382 登(05)226-8862 先: 80(06)228-3844

台 大(05)224-1686

亞/ 遺(05)635-7591 鏞。但(06)230-6434 宏 大(08)622-4916 (高雄區) 售 光 (博曼)(07)321-7147

林 記(07)251-1963 信 星(07)385~1768 (三多语)(07)722-6064 秋。至(07)251-57位 翔 - 00(07)711-5968 曆: 四(07)222-2270 不二家(07)363-8703 @ 類(07)311-6170 宏 大(07)622-4816

(IBILI)(07)741-3468

(左營)(07)582-1763

(産業)(07)222-9316

上。正(07)74至1285

上 允(07)802-2688 茂(07)581-3326 理一昇(07)551+1585 圚 基(07)21(49313)

≤大(07)822-4818 -程(07)774~3054 手 压(07)551=7388 版(07)812-2133 百 可(07)779-6532 (屏東區) 可(08)788-1347 亞洲學苑(08)722-8531

安 赞 贾(08)737-4735 理(08)832-3401 端(08)775~2225 ₩. 晋(08)821-4599

受(06)927-1263



種: IBM PC/AT 記憶體: 640 K

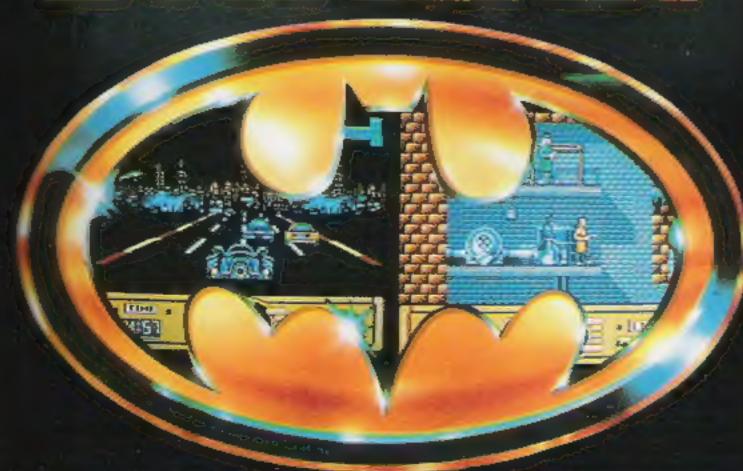
示:單色/ CGA/

EGA / VGA 作:鍵盤/搖桿

型:動作

數: 1片(1.2M) 售 價: 150元





小丑傑克,乖乖束手 就擒吧!



駕飛機斬縄索,是 蝙蝠俠的拿手好戲。

事開始在高譚市,原 山人本寧靜祥和的小鎮染 上了一層邪惡的色彩;暴 力、犯罪充斥在街頭。一 <u>腔正義感的蝙蝠俠</u>洞悉這 一切皆是小丑傑克一手促 成,挺身而出欲緝拿此始 作俑者歸案,不料道高一 尺、魔高一丈,小丑傑克 有備而來,親自佈置了五 道難如上天的關卡等著嫗 <u>鳁俠</u>……是生?是死?不 能預料!

相信很多人都看過鹽 蝠俠的電影,知道其風靡 世界之程度,本遊戲除與 電影情節吻合,又增加了 更多的動作感。在遊戲中 你就是一身玄黑打扮的蝙 蝠俠,必須靠著蝙蝠索、 蝙蝠鳔、蝙蝠手套、披風 、飛天蝙蝠車及蝙蝠翼飛 機等精良裝備來摧毀蝙蝠

洞內的笑氣瓦斯原料、遏 止街頭犯罪及痛宰小丑條 **克的嘍囉!最終的目的選** 是要逮住罪魁禍首一小丑 傑克,送他進監獄吃老米 飯。

在緊迫的時間及有限 的生命值下,迅速、快捷 的動作是確保此次使命成 功與否的一大因素,喜歡 動作遊戲的玩家,別錯過 了哦!

特色:

☆打鬥、動作場面刺激, 操作靈活簡易。

☆街頭賽車、低空開飛機 及在毒氣瀰漫或重重陷 阱中縱走迷宫般地形, 讓你享受前所未有的快 感及臨場感。



Protessional Magazine for IBM PC Games

			501	WOK4D	MONTHLY
致行.	人景社	長/		1	
		王俊雄			Little distance
腱	專稿	颖/ .			
		享初陽			
副统	編輯集出	上 4年/			
		吳海境			
編	辑/四	東 道		Dentannianal M	annalisa fan 10

英淅主編/陳揚隆 美洲編輯/呂淑瑛 妹贪娆 廣告企劃/郭英玲 NEW FILES 諮詢服務/曾玉幕 編輯支採/ 原源像。電影版 (Batman-The movie)——— 王美玲、林淑敏 柯定祥、謝政憲 War in the Gulf 策秀娟、劉 珠 强雪容 魔衔系球 (X-ROCK)—— 英洲支援/ 林般縣、劉信瓦 陳金泰、牛坂鳳 光速先鋒 (Light Speed)— 養文鵬、孫榮隆 李孟花 全球戰略 (Command H. Q.)-中打支援/美慧珍 **特約作家**/ II Red Baron) -**普魯禎、葉明珠 姚宇明、吳謙諒** ערייטע (California Games II)— 劉伯奇、趙君豪 陳宗甫、董統甫 剛劍戲屬 (Zeliard)— 亞佛列達 GAME在焼 烈火神兵 鐵路大亨—— 全球戰略—— 華山論GAME----遊戲攻略 解開銀色匕首之謎四——22 楚漢之爭提示篇——25 炸彈小子過關路線(九)—— 30 我玩拯救地球————32 快樂潛水伕攻略 ———— 35

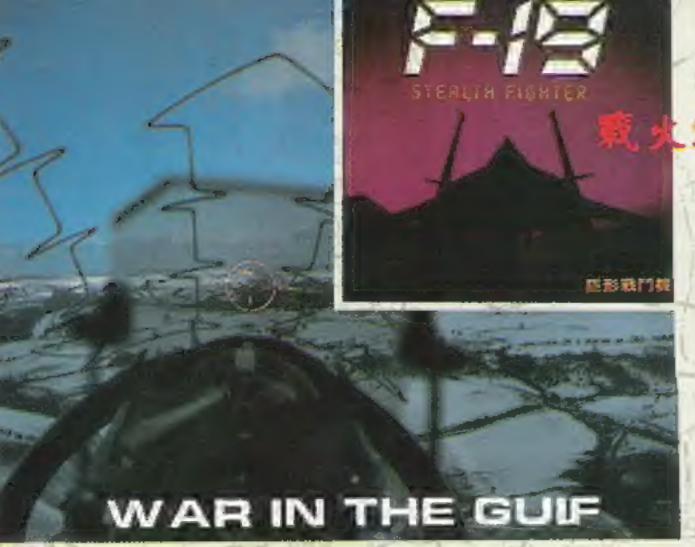
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

200

猴島小英雄攻略(三) ———— 49

CONTENTS 24

速東法津事務用 陳錦澄津師 國內報導 内文打字/ 四人同心,一舉得金一訪魔術彩球作者. 長專中文電腦 雷射排版公司 群英會審,遊戲定星等—— 照相打字/ 使美電腦照相 銷售排行榜 打学汗 制意電腦照相 英雄交響曲 排版公司 超級作曲家輔助作曲程式(上) 聯伸彩色印刷 鑑上談兵 製版公司 即 科 斯/ 死亡潛航Ⅱ一BBH艦遭遇記 翼新彩色印刷 公司 邁向寫GAME之路 **高棉木三民庭** 安東灣61號 自己寫個打磚塊(一)— 信義製本所 圖思想圖 金牌拳王陰招篇 — 終極孤鷹隻數無限 雪國狄斯奈高空特技另一招-風馳電掣資格賽心得—— 極光勇士星球位置表---激流浪子人數修改—— 波斯王子劍術秘笈 -創世記 VI 修改篇 —— 梅杜莎指環一乞丐王子復國記つ 伊蘇國一通過魔音走廊另一招一 機動戰士 [[修改法 —— 凱撒大帝一征服埃及艷后 產品分類目錄 — 99 下期預告—101 a Rich



燎原的波斯灣

ほうに

去年八月伊拉克以迅雷不及掩耳的戰術强行攻 佔科威特·受到國際輿論交相譴責。一月十七日清 晨,美國及聯軍以强大的空中武力對伊拉克主要的 軍事目標展開猛烈攻擊,正式掀起波斯灣戰爭。在 美國及聯軍發動的空中攻勢中,動用了許多先 進武器,與第二次世界大戰截然不同的是一幾 乎所有的武器系統完全仰賴高度科技的電子設備 更令人驚訝的是這些武器大多曾經出現在電腦軟體 的模擬類遊戲中,無怪乎波斯灣戰爭除了讓人覺得 彷彿置身 於活生生的科技武器大觀中,更像一場由

THE GULF WAR

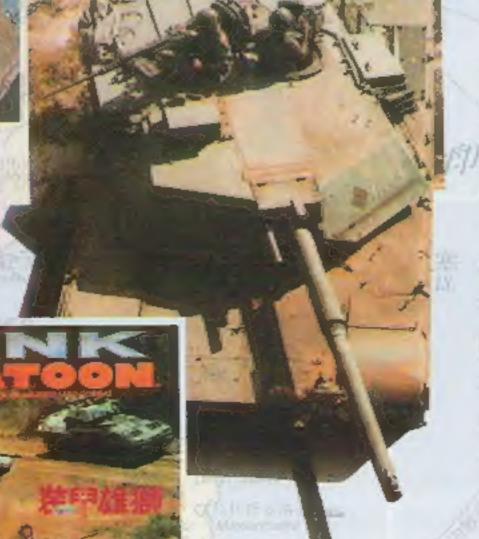
尖端科技武器的實驗場

金錢、科技及血、淚、汗所凝結的殘酷電腦遊戲。 達成各項任務爲目的,提供了眞實或假想的地形、

● 飛行前、檢視彈葯裝填與 儀表功能是否正常

> 装甲雄獅大規模 地面作戰主力

「長官・翼穩 脱殼裝甲彈已 裝填完畢。」 「開炮!」■



敵軍坦克如殺鐘擊

♠ A-10 & LHX:==

地物、陸海空假想 目標、多項戰鬥數 據、預設戰略模式 、歷史戰役,配合 聲光科技、人工智

慧及電 腦邏輯 判斷, 使操作 者在進 行遊戲 時,彷 如置身 於眞實

模擬類電腦遊戲完全以模擬真實的戰具操作及



● 阿帕契帥 魅力可由電 影「火鳥出 擊」印證

的戰鬥任務中:此外,許多的電腦遊戲也提供

軟體世界模擬系列精品●



全國第一屆金磁獎,首獎作品

術彩球基本上和風靡 **意**大街小巷的<u>俄羅斯方</u> <u>塊</u>頗爲類似,玩法也大致 相同,不同的是從上落下 的不再是死硬的方塊,而 是五彩繽紛的圓球。只要 讓兩個相同顏色的圓球堆 **暨在一便可消去。但是其** 中的金球較為特殊,它的 位置固定在中央,無法旋 轉,而且消除金球的數量

也隨著 . 關卡 的檀 加面增 加,因此

,後面的關卡難度自然是 越來越高。

遊戏總共有八 關,每關都有不 同的美女圆。 在畫面右邊是 分割的小方塊 消去一定數量的彩球後, 美女媽小的胴體便開始逐. 部顯現,待過關後還可以 .看到該美女的完整面貌。



購買魔淅彩球隨片 『核子防護鏈』

魔術彩球是軟體世界 舉辦第一屆金磁片獎的冠 軍作品,是由4人工作小 組共同創作。在音效方面

支援魔奇音效卡和

MT-32 , 音效不但 流暢動聽,更帶

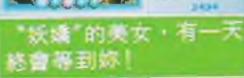
動整個遊戲緊張

的氣氛:就畫面來說支援 單色和 256 色 VGA · ,以掃 描方式截取的美女圖更是 生靈活現。

俗語說:好酒沈甕底 。各位玩家期待已久的魔 術彩球已粉墨登場,隨著 該片還附贈軟體世界特製 的核子防護鏡,作爲1991 年的賀歲獻禮。支持國內 自製軟體的玩家萬萬不能 錯過。











明辞皓鑑!嗯!我喜

示:單色/ VGA 記憶體: 640 K 種: IBM PC/AT/XT 機 價: 230元 數: 3片 型:動作 片 操 類 作:鍵盤



INTERSTELLAR

奏種:IBM PC 記憶體:640 顯示:單色 / VGA

於,地球被人類的核 子武器打的慘不忍睹 **肾**了膽出時間等候地球 自然恢復,科學家設計出 呈具容納全球殘餘人口的 巨大大空移民基地,並且 **向外太空挺進,投幕暫**助 **F**身之所。但是人思想與 三世华斯勒。永無上坡的 **三** 由憲油終將導致人類滅

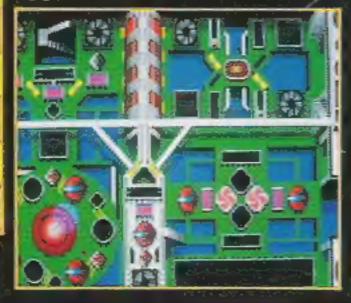
三!而你,駕駛最新科技 事太空船,以光速在星

全人類都在這裏看你

系中和時間重要,瓦類是 否有未來全依賴加拉不能 找到適合的星球的

但這裡是外壓人的家 度。就在产失的将来,你 **提和他個方式來達《相互** 貿易基金簽訂立不侵犯協 病 追不等已還得費用武 力:無堅不摧的能量由砲 八面玲瓏的雷射砲塔。 還有三用飛艇(遙控職機 /導向飛彈/風神電艇

➡ 時時裝備資全,臨陣 對敵不亂



*管数不識趣時像伙早登

然而當你在斷場和戰

場上無往不利時,別忘了



全人類的希望完全審託在 你身上;或許,時間才是 你最大的散人。



● 這下子對上了!快 •特色。_ 定連發決勝負。

☆支援 MT-32 , 魔奇音效

☆談判、貿易、動武多種 手法,可享受多種攻略 模式。

☆不同的異星文明具有不 周特色 · 個性和武器也

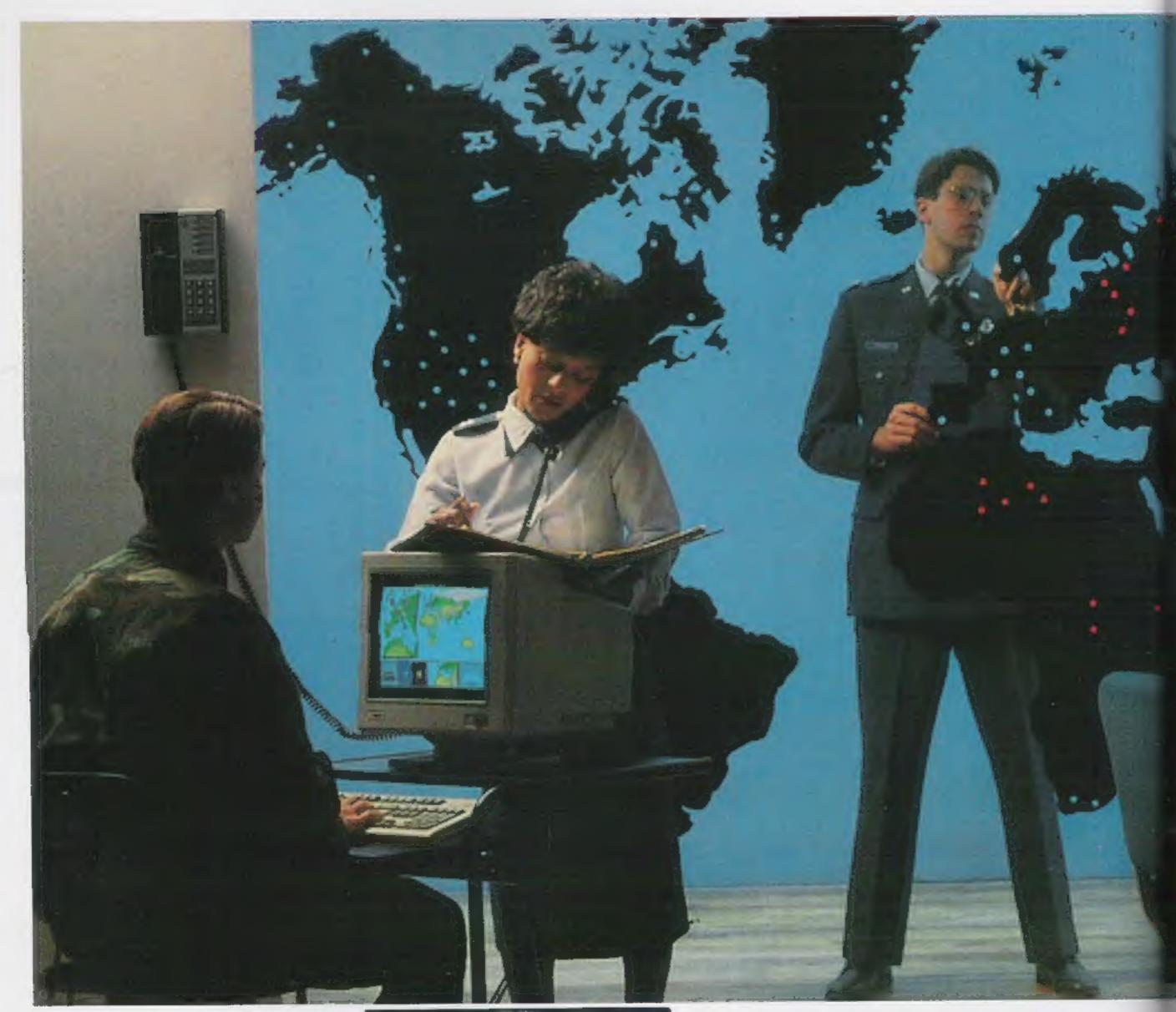
大異其趣,千萬別一視 同仁。

☆修護船上裝備,甚至更 換工作效率更高的零件 使太空船更具威力;當 然,有些零件得動些腦 筋才拿得到。



人類歷史中有著太多紛爭; 旣然無法不戰而屈人之兵,那麼 就讓布希和哈珊甘拜下風吧!

從第一場為生存而引發的鬥爭開始,武力抗爭的範圍愈來愈大,而這次全世界都沒有人能逃 避!





1.陸海空全員總動台, 戰爭即將展開! 藍圖已突破紅軍防線,戰 果立見分應,最後的贏家



3.佈置衛星,刺探敵情, 這是星戰計劃中最高明的 手段。



機 種:IBM P AT/YT

職 1、1. 見特進品

操作:鍵盤落格片。

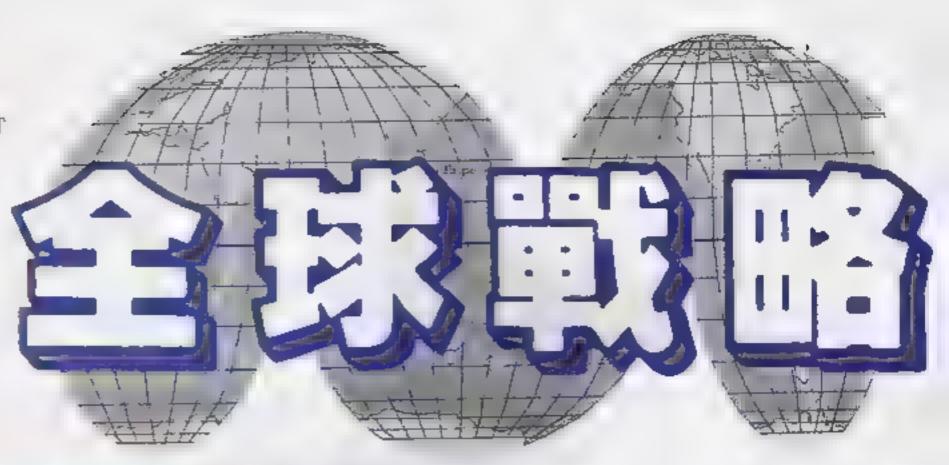
111

知 型:戰略

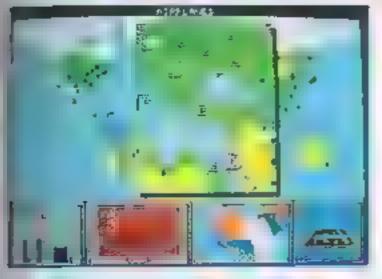
产 数: 2片

售僧: 181元

食き技魔奇音等を







4. 雙方空中武力對峙, 富勢待襲。



5.戰爭結束,赤潛遲變 全球,又得軍新"打天下"

一次世界大戰、第二次世界大戰、冷戰、 等限武談判、諸國內戰、越戰,似乎近代史 在戰火中延續,這其間出現了許多英雄烈士, 但不論世人最後給了什麼結論,它們全都有著 相同的集團型態一多方鬥智鬥力的參謀指揮總 部!

在這裡,你必須抑制個人英雄主義的衝動 欲望,下一盤左右歷史命運的戰棋。天下大勢 盡在眼底,坐鎭軍帳遙控千里決勝,切入時空 1918、1942年兩次世界大戰,甚至於在1986或 2023年,以及更遙遠的未來;更從陸海空三軍 傳統部隊,相繼投入偵察衛星、核子武器,甚 至於星戰計劃中的殺手衛星和經濟援助的外交 手段。這一切卻只要你略動手指就能讓各國雞 飛狗跳、全世界大動干戈1

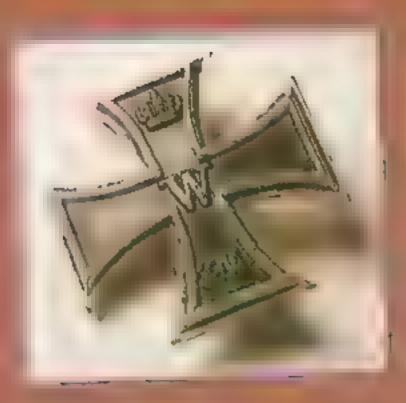
在本片中,除了基本的儲存進度功能之外,還可在戰勝後將戰爭過程始末拍成記錄片, 日後可提出反覆播映觀康。若是對曾經作過的 錯誤判斷一直耿耿於懷,那就半途喊停,隨即 從中揮入,重新改寫滑鐵盧之役!

片頭及勝利時刻皆有支援 MT-32 和魔奇音效卡的背景音樂,在片中則會稍事安靜以免擾亂軍心,僅留下PC喇叭音效以提醒玩者注意戰況(喂!別睡著了)。一著失算可會滿盤皆輸壞!不信邪的話,不妨找戰神(Mars God of War)一試便知!

同時分隔兩地的戰略迷同好亦能藉由 Modem 通信功能展開千里決戰,這對天涯知已 來說眞是一大福音。不過話又說回來,萬一雙 方在電腦上爭的臉紅脖子粗,也不至於當場打 到鼻青臉腫。(有沒有人開始研發洲際飛彈? ×子曰:閉門家中坐,飛彈天上來。)

到底簡單的符號和地圖上的線條隱藏著什麼樣的魅力?全世界成爲你的舞臺,號角已陣 陣響起,發出第一道指令吧!





Min Diami

而是一种的人们是一种的一种的















FIRE



VGA

操作:鍵盤/ 搖桿

類型:運動

售價 150元

片數:1片

(12)

盡情享受加利福尼亞的誘 人風光。

衡浪、水上摩托車、 滑雪、特技滑板和滑翔翼 五種令人嚮往的運動項目 , 其操作方式也各不相同 , 只要能勤加練習領悟其 要點,就能夠感受到各項 運動的樂趣,並贏得高分 **榮登最優秀排行榜。**

,就能技壓群雄博得滿堂 彩,為你得到高分及額外 的時間。

各運動場景以鮮明亮 麗的色彩呈現,花式特技 的表演更爲遊戲添增不少 掌聲。新手的摔跤出醜動 作,更是令人想捧腹大笑 一番,挥也要摔漂亮一點



章要特种用发有调了……

史詩

雨千多季前

炭未知空間而來的魔龍王 以其兇殘的變種整物及毫無人性的殘忽手段

絞治了整個吉爾達世界

精靈以及九顆被稱為艾斯曼提之淚寶石的協助

終於將魔王封入地底深處

吉爾達世界因此再度恢渡和平

遊戲再度精彩出擊



回式動作角色粉旗



一下年前,曾為整個古 內 個 建世界帶來極大災 多,最後被菲力斯卡國王 ,最後被菲力斯文斯曼 ,藉著精靈與九顆文斯曼 長之淚寶石的力量封入地 下的魔龍王,在鑲有九顆 封魔寶石的項鍊被竊失散 後又再度悄悄的復甦了。 魔龍王不僅利用魔法將地

底世界各種原本善良可愛 的生物,變成嗜血的可怕 怪物,更在各通道間設立 無數道的魔法門,並將編 匙藏置於各地下世界中, 使得整個地底世界變成一 個極大的魔王迷宮。地下 諸城也因此與地上的王國 失去連繫。



統制吉爾達世界的菲 力斯卡王國,雖留有前人 所繪製的地底世界地圖。 但是面對完全不同的地底 路徑及無數未知的怪物和 陷阱,沒有任何人有這個 勇氣敢衝下去一探究竟。

在魔龍王的法力逐漸 恢復之後, 地上的非力斯 卡王國也間接的感受到邪 惡魔力的擴張。各種異常 的天氣接連不斷,原本充 滿生機的世界似乎逐漸萎 縮。

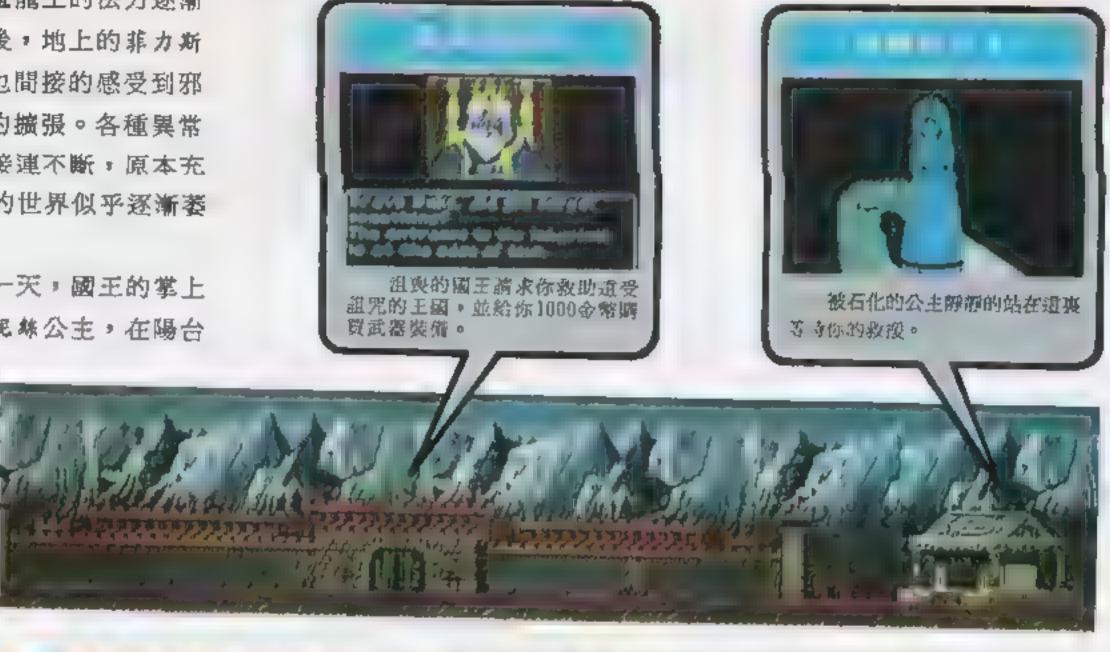
有一天,國王的掌上 明珠薇妮絲公主,在陽台

上獨自凝望下個不停的暴 風雨時,邪龍王的力量終 於衝破地下,染指整個地 上王國。它除了利用魔力 接連下了一百零八天的砂 雨,使整個美麗豐饒的王 國變成砂漠外;更將美豔 的公主變成一座石像,要 整個王國以此爲戒別再試 **圆與精鹽合作抵抗魔王。**

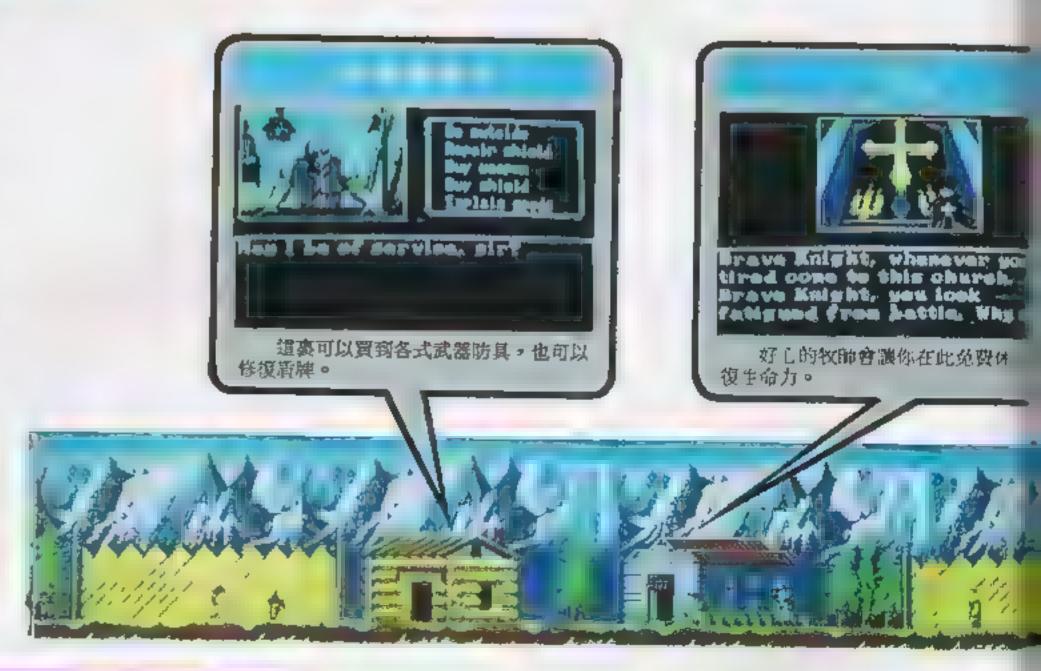
人民的痛苦呼嚎終於 唤醒了另一個善良的力量 住在吉爾達聖地的精靈 • 以聖光指引一位神授勇

士來到了吉爾達,展開了 與魔龍王的決死對抗。

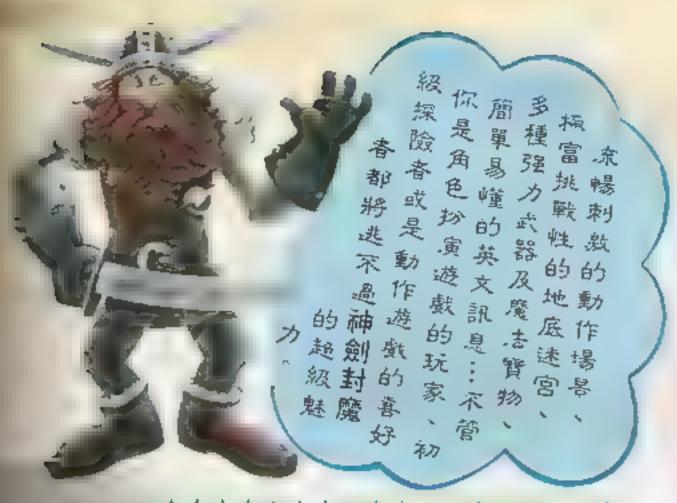
而你,就是這位神授 封魔勇士。整個吉爾達世 界及公主都期待你順利打 倒魔王,將其再度封存於 地底深淵。



<u>神劍封魔</u>在每一個迷 宫世界中都有一座地底城 鎮。在每座城鎮中皆有武 器裝備店供你購買武器; 魔法物品店可以購買魔法 物品或藥劑;銀行可以存 取金錢或是以戰鬥中殺敵 所得到的ALMA實石來兌換 金幣;教堂或旅舍可供你 休息以恢復生命力;在長 老的房屋中就可以要求升 級,聽取建議及存取進度 · 在進入迷宮中之前, 最 好是先到各個地點,準備 一下吧!



3 90



2222222222222222222222

第一道挑戰

地窟迷宮馬利西亞 (MALICIA) 和奖利各亞 PELIGRO) 是你的第一個戰場。這裡沒有非常厲害 的 是一個初級練功以及搜集ALMA實石的好地 可。但要特別注意,到處衡撞的巨鼠及擅長空中攻 堅的巨蝙蝠。

迷宮並不會很複雜,但是必須練好攀藤跳躍以 受踩踏左右移動浮石的技巧。若是無法順利掌握跳 呈移動的時機,不妨將遊戲的進行速度調慢。

BUBNIE



曼提之淚寶石▼ 中野艾斯▼ 年擊敗一位守關大頭目



睡液攻擊法



墨汁攻擊法



羽毛攻擊法



重壓攻擊法



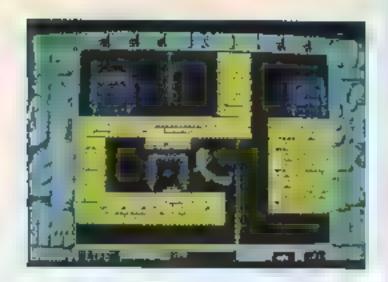




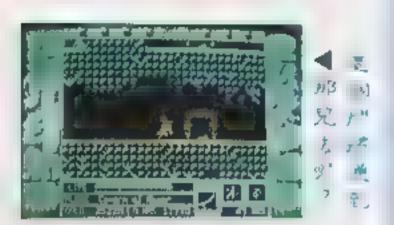




艱苦漫長的 征戰之旅



▲ 黃食写私 金九門間, 茂重 1. 10



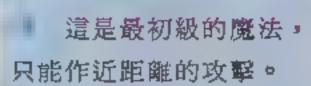
爲了尊回九顆艾斯曼 提之谈實石,以及打通全 部的地底迷宫, 你必需通 過總共八關的魔王迷宮。 每一座迷宫皆有完全不同 的特色及規模。有地窟迷 宫、叢林迷宫、冰雪迷宮 、沼澤迷宮、黄金宮殿、 烈火迷宫、以及濕地迷宮等。各關也都有其 特殊的機關,如上升氣流 、單向密牆、轉換門、浮 石、刺藤、酸液池.... 等。

爲了順利的通過迷宮











射出一道光箭,直接 射向敵人。可攻擊遠距離 的敵人。



医出一道近距離的火 磁,炙燒敵人。可使敵人 受到多重的傷害,但是必 須準確的丟到敵人的腳下



擲出一道火球,直接 攻擊敵人。也是一種遠距 雕的攻擊法術。



召喚巨石由天而降, 壓死敵人。一次會落下四 類巨石。



以三道强力水球,射 向敵人。對火系的敵人最 有用了。

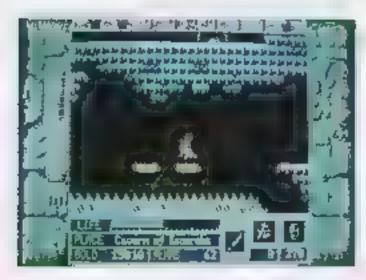


發放强力電擊,消滅 **豊面上全部的敵人。這是** 最强的魔法,對大魔王也 很有效喔!

最好是將各個傳送門間 的傳輸關係,標上互相對 應的記號。你幾乎必需踏 遍迷宫的每寸地方才能過

關,因此確定你已搜導過 的地點,並以畫線的方式 標記是非常重要的。各迷 宮中的陷阱或許不會有即

刻致命的效果,但是一不 小心可能又必須再重複走 一次剛剛好不容易才走過 來的路。祝你好運!



▲ 十雪走宫是最景的地方, 小心, 可别质過避了!



善事查直异等 可以對此此也上了 か方の



▲小腿狗比中以某生



· 今本於私意中朝,如是 江州野下是 家此一家苗

附贈本遊戲拿 TO 春及攻略地圖 ŧ



天龍百戰,掠地攻城,強鷹煙滅靠兵書;

遊戲韜略,高手 執筆,辛勤編集已兩 年。

23期才進廠製版印刷,第24期已 等 緊跟著著手製作,就這樣一期忙 完又接著一期,不知不覺的兩週華倏 忽來到。

在兩週車前夕,理當由總編輯來 說一說感想,可是初陽兄抱了過去一 車的雜誌,一個人理首了半天之後, 百感交集,實在不知從何說起,所以 享我代他說幾句。

回首過去這一年,雜談在「每期 這步一些」的自我期許下,陸續推 了紙上談兵、GAME在燒、英雄交 一班、呼叫 119、 星英會審、票選排 一榜、彩色攻略、邁向寫GAME之路 「灣」,以及一系列對第一屆金磁 一灣。與人的專訪,因此迫切需要更 一演出空間,於是有了「增頁」這



一項重大的變革。

未來的一率裡,雜誌,内容會如何 翻新?眾作家提筆鼎力相贊,各位讀 者的支持和贊貴的建言將有相當大的 影響力。

於逢兩週平,送給各位讀者的一份小禮物:約想空間Ⅱ彩色攻略。約 想空間Ⅲ攻略刊登於第二期,但那時候即副量少,早已絕版,而且在打字排版上也有一些誤漏,對英文不强的玩家而言,確實頗多困擾,故在兩週平的此刻,更正誤漏,以彩色攻略重新到出,以響讀者。







自 從在史匹爾堡谷地完成了英雄 大業後,看見遊戲結尾打著 「敬請期待英雄傳奇!」一烈火神兵 (TRIAL BY FIRE) J 使我興 窗好久·從此便朝思藝也想·但就 是盼不到她的到來。由於文字冒險 遊戲的產量少。所以也就苦了我這 文字冒险痴。一在日子雜技之 下,也不得不向現實低頭,買了一 向很少在玩的 RPG一創世紀 VI, 對於懶得壺地圖及翻譯訊息的我, 結果當然又留下了另一段辛酸史… 鳴…算了,不談也罷。 長的等待,英雄傳奇11終於出爐了!

新创造的人物、屬性、技能及 魔法的熟練程度都不低·想當初還 在後悔沒有把以前的人物傳送過來 • 後來把以前的人物傳送過來才發 現,居然比新創造的人物選弱,差 點沒吐血!所以如果你想把以前的 人物傳送過來的話!勸你能練多強 就練多強·就可以省去練功的時間 · 因為這一代是有時間限制的,能 買的就趕快買,否則等第四天火元 索一出來你就沒得混啦!

在歐門沼式上,鍵盤上的九個 數字鍵全都用到了,一個也沒閒著 ·招式比較複雜·不再像已前死板 板的,尤其以敏士的招式最帥。另 外有一個比較特別的戰鬥養面,如 果你惹惱了類應。牠就會飛下來攻 擊你,此時並不進入戰鬥並面,而 是在原地打·猴鷹在空中·你在地 上・只要你一打中牠・牠馬上就會 飛走、先別為駒、週一會見地又能 下來攻擊你,雙方你來我往,打得 直呼過瘾,只可惜沒打贏,真丢臉

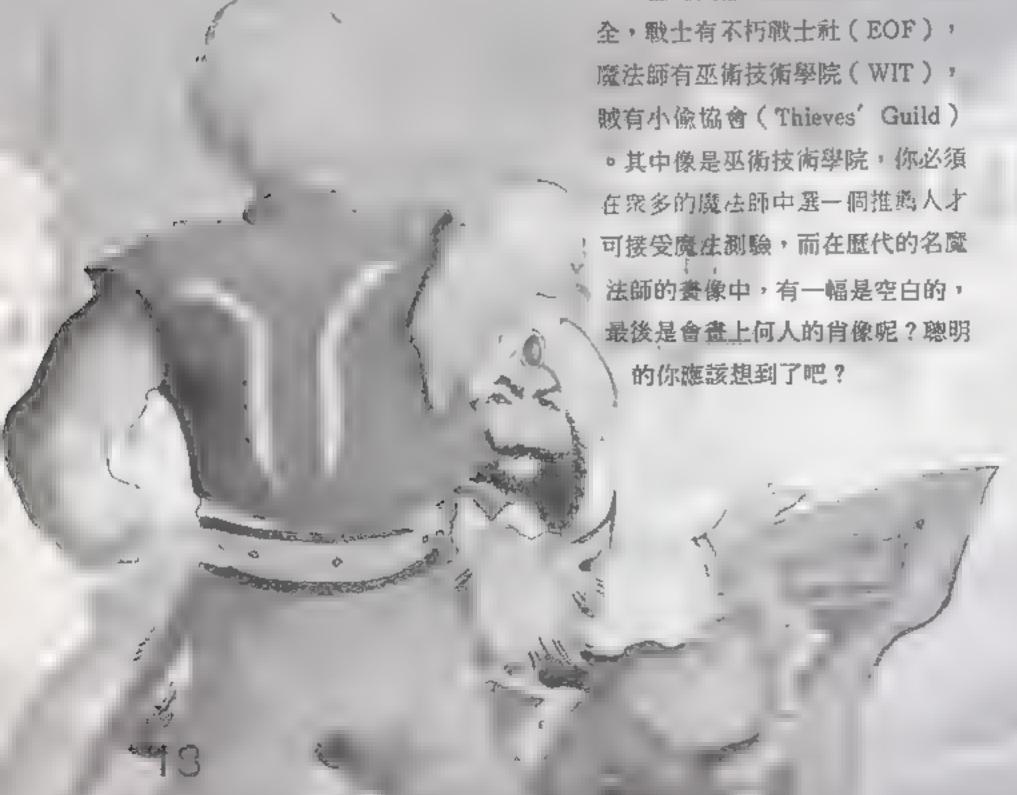
在此代各種職業的組織比較健 全, 戰士有不朽戰士社(EOF), 魔法師有巫術技術學院(WIT), 跛有小偷協會(Thieves' Guild) 其中像是巫術技術學院,你必須 在衆多的魔法師中選一個推薦人才 法師的養像中,有一幅是空白的, 的你應該想到了吧?

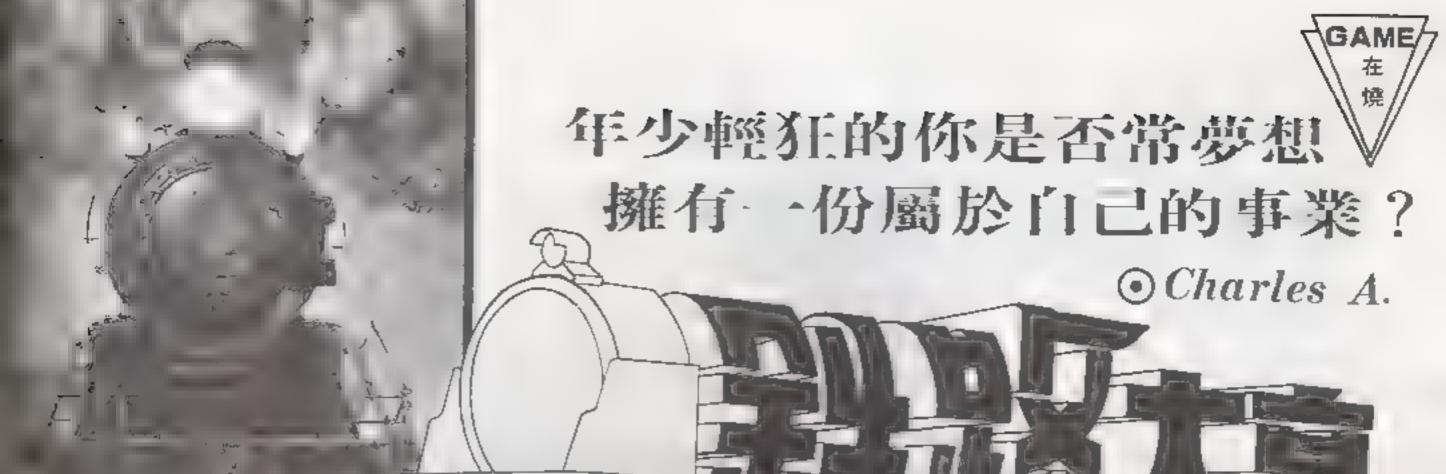
這次的魔法測驗中包括一次資 格測驗及四次正式測驗,大致上來 盡不會很難。但若不動腦筋的話是 絕對無法通過測驗的。試題分別由 地、水、火、風四位巫師出題,測 驗非常過癮且創意十足。不像在第 一代的亚師迷宮那麼順人,但想過 圆壁得看我們的「蟲大爺」高不高 展,有一次就差點投氣量!!

如果你選的職業是賊的話,那 你將有機會走鋼絲。第二天在冒險 家 協會的殷場上, 會有一個人向你 挑戰,如果你能走過的話,還可讓 得五兩銀子·非常好玩。另外透腦 一個秘招。如果你覺時間不夠用的 話·就去藥劑店買些傷藥啦!補充 精力的藥,既便宜又有效,保證讓 你一小時當一天用,且練功又快又 能赚錢(此法由 Lord Jean提供)

還有,如果你向 Aziza 問元素 (Elemental)的話,她還會 SHOW 元素 閻鑑給你看呢!

玩英雄傳奇系列的遊戲,最好 選擇專職,不要兼職,道樣才能玩 得费興·也不會辜負了此 GAME 的宗旨。若你在進行攻略時卡住了 ,此時可換別的職業來玩玩,這樣 既不會浪費這個 GAME 又可過過 別種職業的權,或許豐能夠找到解 決問題的靈感呢!你說對不對?好 了,不聊了!我的英雄在催我了! 老夫去了…砰!唉啊!那個殺千刀 * 的,居然在這邊裝了一片玻璃…





在這個遊戲中,你扮演的是一位積極想在工業革命期間,創造個人事業的年輕小伙子。憑藉著發行公司債券和股票而審來的 1,000,000 現金開始前所未有的前瞻性鐵路事業。

鐵路大亨提供了四個舞台供你 展現身手。有火車發明初期的英國 ,美國建國初期的北美東岸,1866 年開始發展的美國中西部以及二十 世紀初期,動盪不安的歐洲大陸。 各個大陸皆有不同的經濟狀況及產 業結構。

為了使鐵路公司有一個良好的 發展空間,你必需謹慎的觀查各地 的資源礦產、工業動態以及整體經 濟發展潛能,慎選一個良好的立足 **點來開始你的鐵路事業。**

鐵路事業一直是帶動整個工業 發展的主要命脈。身爲一位鐵路經 營善更負有帶動工業發展、貨暢其 流的責任。因此謹慎的挑選一條黃 金路,連接各個資源產地、工業 區、以及都市港口就是你實帶動地 區、以及都市港口就是你可帶動地 區的繁榮外,連帶的更能擴增整個 公司的餐收,甚至在整體經濟情勢 及貨源運送皆上軌道後,更能選擇 最有利的地點設立不同的工業建設 ,將整個事業帶入多元化的大企業 型態。

建造鐵路也不是一件簡單的事 不同的地段有不同的收購價位。 地型的起伏以及路線的曲直也直接 的影響火車的行進速度,間接影響 整個公司的收入。遇河流時該造何 種橋最為有利?遇高山時是否要開 關隧道亦或是循山勢迂迴而上?也 是你該考慮的重點喔!

車站的設立更是一項大學問。 有車站才有營收,但是不同規模的 車站各有其運銷腹地範圍。你總不 該在小鄉村建一個台北火車站吧! 一年的維修費就足夠把你的公司整 垮了。

當然,不同時期有不同的火車 頭。從最早期用跑的都比它快的蒸 汽火車頭,以至最先進的子彈列車 ,完全隨實際的火車的發展史而不 斷有新的機型出現。每一種火車都 有不同的性能及價位,如何的選擇 當時最有效率的火車頭,適當的依據特性調派爲客運車或貨車頭,或是在各個不同的路線,依據醫求,適時機動的調派車箱及調度火車頭,也是身爲一位火車公司經營者所該時時注意的地方。

財務狀況更是一個公司最重要的生命指標。除了一般的正常經營收益外,金融投資上;如股票的操作、公司債券的償還賣出時機…的投資技巧及眼光更是增加收入的好方法(這可是試試看你的股票投資眼光的好機會!)

遊戲中可以設定各種不同的機 擬真實程度,而且不時還有鐵路史 上著名的鐵路大亨與你爭據市場, 甚至企圖併購你的公司。整個遊戲 的競爭氣氛絕不亞於與正商場上的 競爭。

以整個遊戲設定而言,為了讓你真切體會到鐵路公司的經營,你 必須親自擔任包括築路工程師、調 度員、財務經理....等工作,當 然最重要的還是擔任這整個大企業 的老板。

你的最終目標是在遊戲時限內 將你的鐵路公司拓展成橫跨全美, 甚至縱橫全歐的超級大企業,而如 何的運籌惟幄就全靠你的企業眼光 及智能了!成功的話,你或許將成 為一位人人景仰的總統;若是不好 好的經營而導致投資失敗或被併購 的經營而導致投資失敗或被併購 的話,你會被股東大會逐出公司 ,而遭受到淪落爲清道夫的命運…



運籌於帷幄之間

決戰於千里之外





次海雙成以美國為首的多國聯軍 的先進武器試驗場。在這戰爭愈演 愈烈的同時,在遙遠美國本土上的 東處,裝有最先進電腦系統和最安 全防護設施的北美防衛司令部 時間室中,一群最優秀的軍事戰 略專家正聚精會神地注意著大型電 略顯示幕上的全球資訊。他們除了 控制至美國的安全防衛系統外,更 可以透過精密的設備控制分佈在全 球各地的美軍部隊一就在這個小小 的作戰管制室中,往往決定了全人 類命運。

幾年前有一部電影一戰爭遊戲 一拍的正是一個美國高中生以個人 電腦關入北美防衛司令部的作戰管 制電腦,幾乎引起世界核子大戰的 故事。雖然那只是一個虛構的故事 ,但卻足以引起人們深深的思慮。 看過那部電影的人必定對片中作戰 管制室的緊張氣氛記憶發新吧!全 球戰略這個遊戲正是模擬在北美防 衛司令部作戰管制室的狀況,你的 手中掌握了各種戰場資訊,可以使 用最先進的偵察衛星和核子武器, 你的戰術抉擇將會影響全世界的命 運。換句話說,從這個遊戲中,你可以與正體會到做爲一個軍事指揮 官所必須擔負起的責任與義務。

遊戲中寫了增加你的樂趣,將 整個遊戲區分寫五場不同的戰爭, 你可以選擇任何一場加入戰爭,也 可以隨你高與挑選你所代表的陣營。 這五場戰爭分別是:代表第一次 世界大戰的1918年、代表第二次世 界大戰的1942年、假設第三次世界 大戰的1986年、假設第四次世界大 戰的2032年和朱知年代的戰爭。

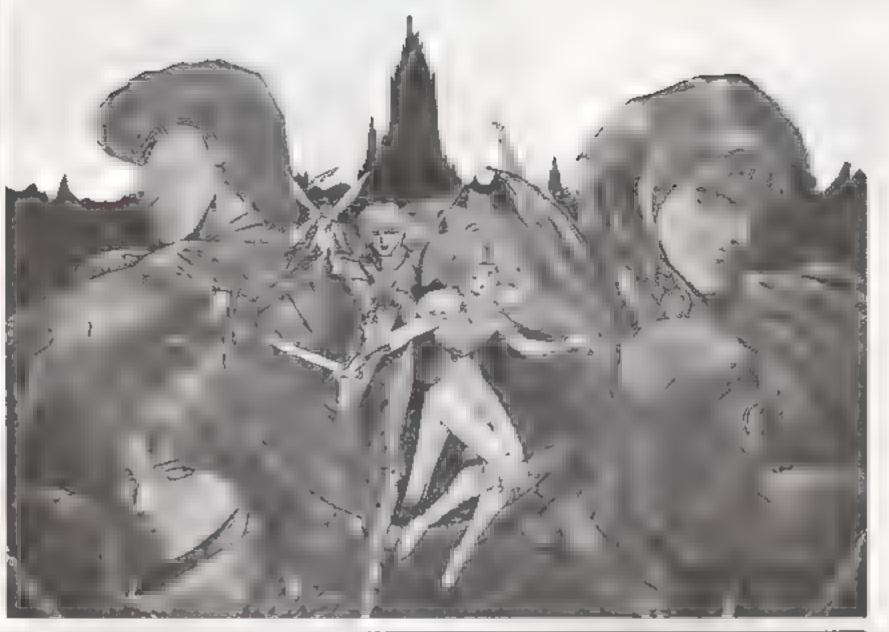
你必須善用外交手腕,以爭取國際 社會對你的支持。

核子武器的使用可以在必要時 提早結束戰爭,但使用不當除了會 引起國際社會一致的譴責之外,更 可能激起對方的强烈報復,所以, 非不得已絕對不能使用。

前面所提到的這些,只是遊戲 中的基本戰術。可是將它拿來和現 在的中東戰爭相比較,你會發現其 中的許多觀點竟然不謀而合。也因 此使筆者更深深地相信:這是一個 十分完美的戰略遊戲,從遊戲中你 將可以體會到擔任一個戰場指揮官 所必須注意的一切。你除了指揮你 的部隊,還必須想盡辦法去偵測敵 人的行動;你必須考慮不同部隊的 特性,採用不同的調派方式。步兵 、坦兄、各式艦艇、飛機、間諜南 星、核子武器、外交手段 …你所能 使用的各種資源包羅萬千,就看你 如何去運用。喜愛戰爭遊戲的朋友 們,就利用這個遊戲加入戰場,打 一場「運籌於帷幄之間,決勝於干 里之外」的世紀戰爭吧!



開懷篇





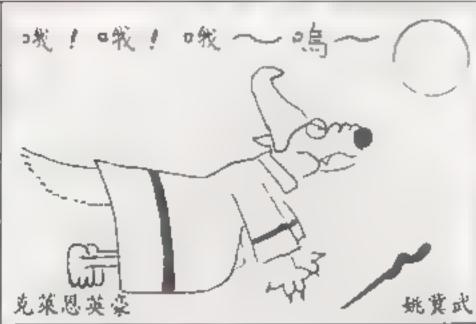
月亮圓缺會影響魔法 如此 : 如此 :

創世紀V號稱最真實的RPG

,但就是

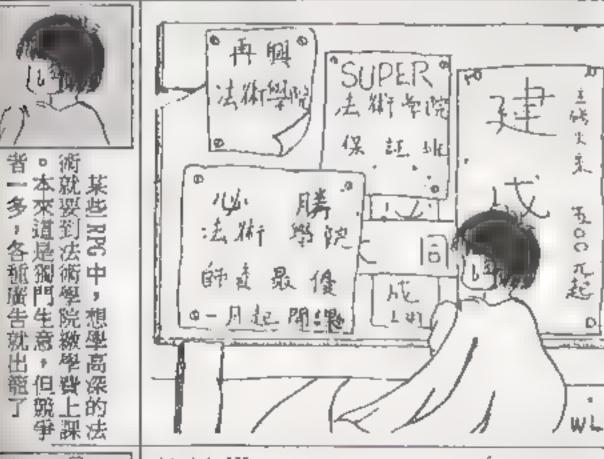
T)

. ;



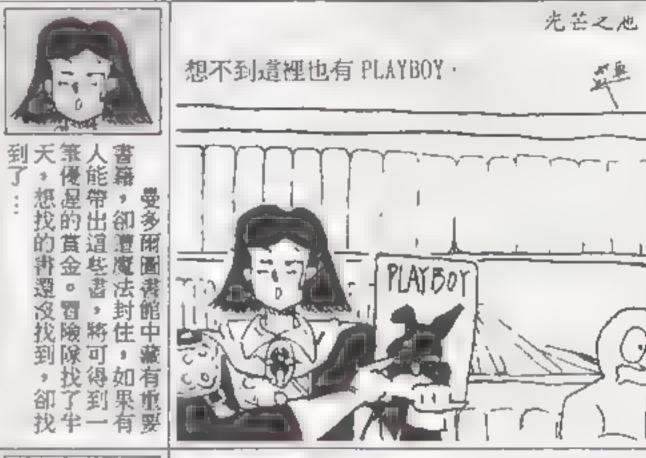


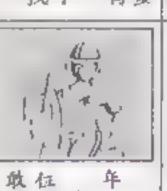










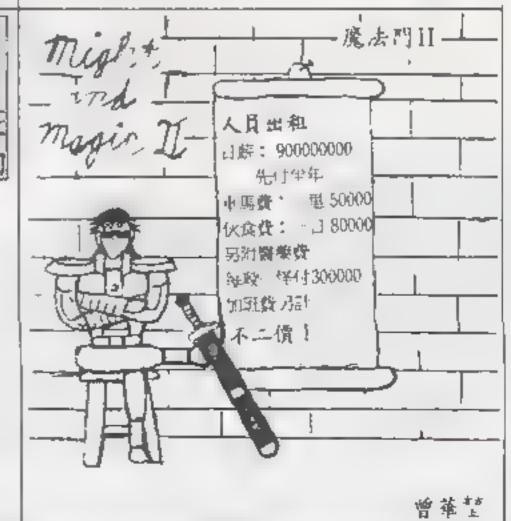


放穿出門? 年最新数式連身鎖甲口 美觀是美觀、初不知站 啊建装備店賣新裝:91 有誰





线的,但是這麼貴,實在太**離**證 詩特別隊員加入,是要付一筆



KEY

П

ģ

ويعتوضيانا

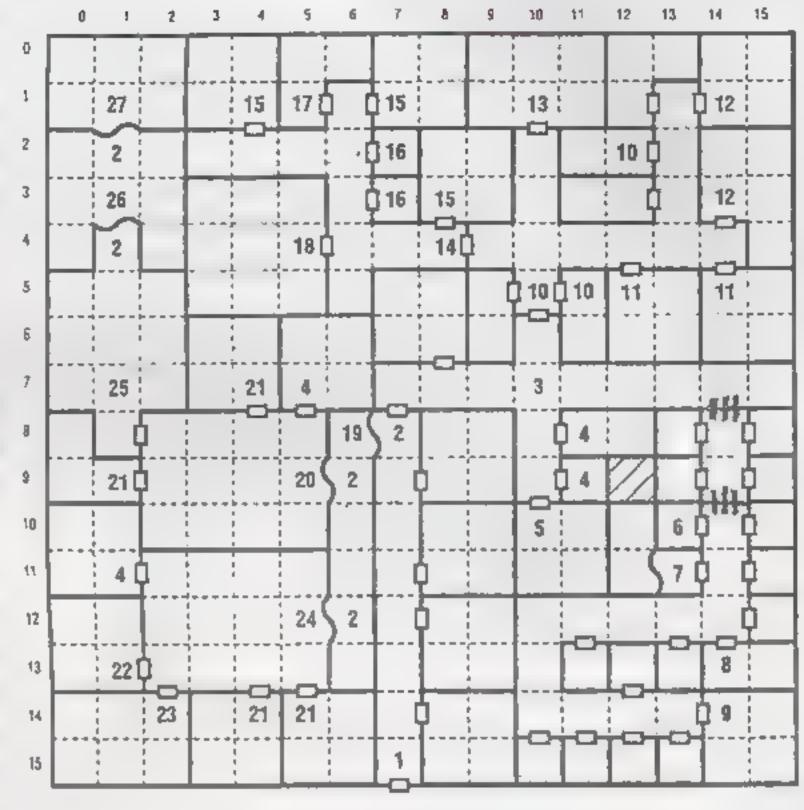
iriga ssabie Area

製幣

銀色匕首之謎四

在地下城第七層有個樓梯可以到達這裏, 半蛛人和黑腦幫有所盟約, 把這裏當作半蛛人的前進基地與黑圈幫喚醒火精靈, 抓了不少幫助黑圈幫喚醒火精靈, 抓了不少冒險者, 想拿他們當祭品。其中有個冒險者叫德瑞克爵士(Sir Deric) 健幸逃了出來, 他會要求加入隊伍, 一同拯救被困的冒險者。當隊伍離開半蛛人基地, 德瑞克爵士將和隊伍道別離去。

1. 过衰是基地的入口。常原伍 第一次進入,將在此遇到德瑞克爵 士。他將會要求加入隊伍以拯殺夥 伴。德瑞克爵士是個不怎麼樣的戰 士」當他加入隊伍時,身上什麼裝 **偷都没有,限员得拿出一些多餘的** 武器護甲退他,如果沒有;就過他 一些校射性武器,避免爵士投入向 排戰之中 2.當陈伍有由9處精實 得來的論匙師,這些幻牆都會發出 决淡的做光 3.一個微巨人站在此 虞:阴道:「谁是你们的首佰?」 ·四苓七:「Dreadlord」就可安 会地通過 4. 这裏是可以安全休息 的貯蔵宣 5.厨房;裏面有個组廚 师喋喋不休地明言亂語 6.守衡室 *由七名黑图第士兵守著 7.寶澈 的幻像:如果除位靠近,将出现8 個黑圖幫士兵與四名半蛛人攻擊隊 伍 8.一见古老的骷髅躺在地上,



穿着+3 缝甲(Chain Mail+3) 9. 爵士的第一個同伴躺在這裏奄奄 一息,這個新重用最後一息氣力全 给原位一把擒 足兰告訴除伍 另一個同件料 要成為犧牲品 ,然後死去 10. 守衛室: 由九名平珠 人看守 11. 一問替房。由八名 半蛛人看 守 12. 這些房間有 一些囚犯 ,由他們口中可以稱 到有用的消息 13.一

简集 會應,裏面有8個

できたり!

半蛛人 14. 守衛室 | 由六名火巨 人看守 15. 這間有八名火巨人看 守 16. 在适房 朋裏的奴隷被戰門 **蘇林著了:紛紛 套門而出 17. 駅** 棚,襄面有8隻地獄犬 18.歌欄 夏面有四雙12頭龍,但看守牠們的 大巨人會先攻擊 19. 守術宣,由 八名黑图第士兵看守 20.主集會 **庭、一样黑图智徒教典华妹人正**學 借召唤某种怪物 · 队伍一進入, 他 們立刻開始攻擊 21.巫師寢室 , 每間都可以找到五樣 魔法物品 22.黑图智 圖書室 , 裏面可以找 到一些魔法举轴 23.

銀色匕首之謎四



二、西冰河裂縫(Western Crevasseses)

惟一進入雙子城堡的方法就是 經由曲折的冰河裂縫,當隊伍進入 夏、將發現有人被綁架的跡象, 最後隊伍將找到一群黑圈幫士兵正 抓住菲蘭城的女書記,拯救之後她 将帶領隊伍到一個傳送點(17處) 後自行逃離。接下來隊伍可以到塞 籍巨人村,巨人們將會馬上攻擊隊 伍,因為他們認為是隊伍致使冰屋 溶解的。

保伍稳到附近有女人的尖叫拳 3. 保伍在此找到菲蘭城的女者记留下 的一种给菲蘭市长的信 4.如果除 位中有流浪者,将會在此發现一大 群人拖著一個女人向東走去, 並發现北方的走道很光清且帶 有一些血跡 5.在此 走近有一隻火烙蟲,

打死牠可以找到一

些財寶 6. 隊伍發

1. 這裏是冰河聚턴的入口 2.

18 10 10 10 10 20 21 22 20 21

> 來,但她卻建議隊伍 向西走 13,五名寒霜 巨人和三名黑團幫巫師在 此爭論,如果隊伍縣起來 偷聽,會聽到寒霜巨人拖

> > 怨他们的冰屋溶化拌了

记在隊伍襄,雲尖

统纳祭音役束連体

14.走道在此被一堆垃圾槽住 15 如果者記在際伍農;她會叫你向面 走 16、如果書記和账位一起;她 **會建議向北走:如果很伍朝向其他** 方向:她會自行向北海走 17. 选 裹是到知旗之井的传送門,也是當 記的目的池口松道歇之後;立刻走 進傳延門之中;如果隊伍跟上去; 将會找到一些實石與書記的妖條 18. 這裏是冰河裂缝到碧维地格里 城的出口,现在冰雪已溶開可以通 行 19. 一具見體躺在這裏 20. 隊 位在此附近遇到两名黑图碧巫邮典 領主,雖他們在一起的是魔王軍團 士兵與巫師 0 戰門之後 1 其中一名 **联士透露魔王军围才是恐体魔王原 來的護衛。他們最近才被解凍,並** 加入黑图智,企图打開雙子城堡 21. 狂怒的寒霜巨人指控隙伍是溶 化他侧房屋的人(然後開始攻擊。 道三個巨人選帶著九隻長毛泉;戰 門结束之後。這有一群黑團幫和魔 王军图的人等著。打败他們之後可



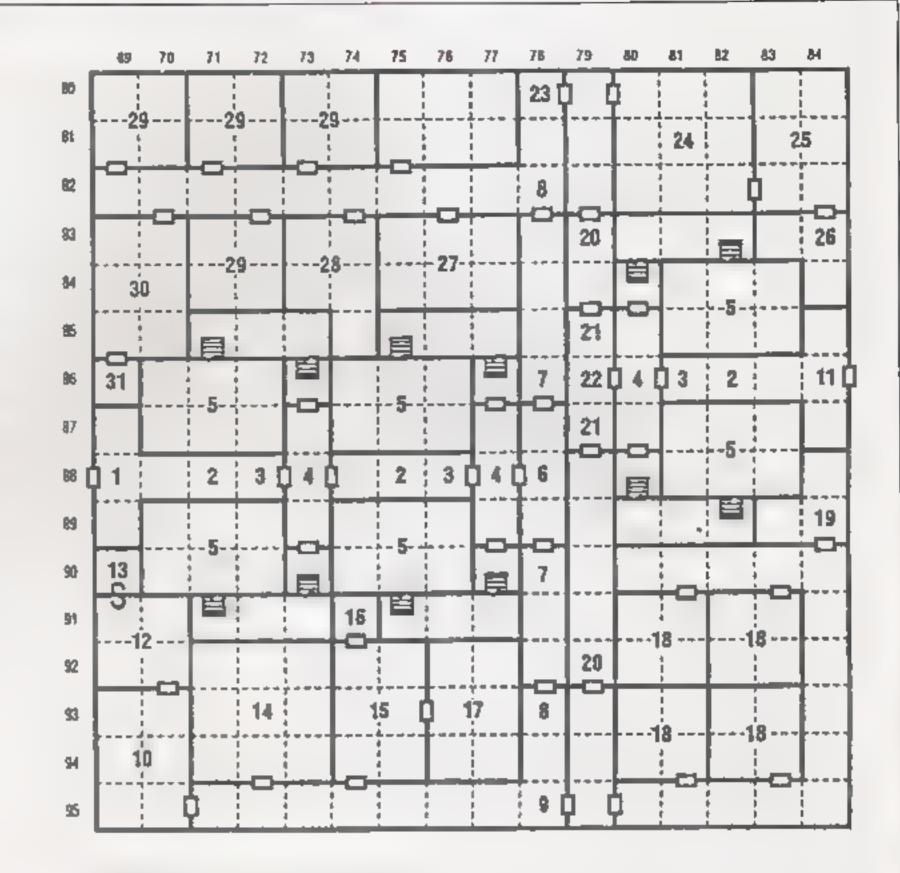
銀色匕首之謎四

以得到大批的财實 22.回到知識 之并的傳送點 23.進入寒霜巨人 村的入口。

三、寒霜巨人村

這個村子裏滿是可怕的寒霜巨人,到處找尋使水溶化的人出氣。 黑圈幫已經在這裏傳播冰雪是隊伍 溶化掉的謠言。只有巨人王肯聽解 釋,隊伍必需經歷許多場血戰才能 見得到巨人王。最後,隊伍遵得對 付黑圈幫的大批人馬。

1. 巨人村入口, 十名巨人在此 中衛 2 陈佐在此被屋顶上投下的 巨石所傷,除非「5」皮的中衡被 幹掉,不然每次超過都會受傷 3. **這是一進栓住的門,必需投門才能** 打開 0 門撞開之前,隊伍會一直受 到巨石的攻撃 4. 保证在此被十名 巨人攻擊 5. 十名巨人在此以巨石 攻擊隊伍 6.隊伍看到一群守衛向 南逃走 7 詢哨,由四隻長毛泉守 署 8.肖哨!由五名巨人與五隻長 毛泉守著 9.尚嘴:由七名巨人典 七隻長毛泉守著 10. 巨人王的住 所,他是唯一會聽隊伍解釋的巨人 **《满了向巨人王表示善意《陈佐必** 须幫助他們打败入侵的火巨人和黑 图絮軍隊 6 戰鬥時, 寒 右巨人会装 助除伍。勝利之復;巨人王會贈子 隊伍「13」處的實職 II. 進入西



毛泉歌棚,裹面有二十隻長毛泉和一名巨人 15.一間用來銀火烙蟲的房間 16. 鞋滿火烙蟲食物的貯放室 17. 房間 內有十隻火烙 蟲,它們可以一 內有十隻火烙 人工作用最新程式器 與法衛在犯 與法衛在犯 人工作所清減之 18. 大人

内,如果除任料地 们交放, 其中一名女人會帶除 任去見巨人王 19. 空 人與八隻長毛東防守的角哨 23. 內哨,由六名巨人和六隻長毛東看 中 24.巨人的餐廳 25.巨人的廚 房 26.餐具室 27.和巨人站置的 10隻白龍,小心牠們吐出的冷凍氣 , 际任與牠們戰門前得先施展抗凍 術(Resist Cold)防止凍傷,再 用火球衝來殺死牠們 28.有著十 名巨人和二十八隻戰狗的狗合 29. 巨人的起居室 30.五隻遠告白龍 住在進裏,使用和「27」相同的戰





本 遊戲並非十分的難, 遊戲並非十分的難, 所以非常的適合初級 玩者,在遊戲中,它的指 令十分清楚(因為是用中 文寫的),也很新穎,有 些是以前所沒有的,所以 玩越來十分的輕鬆。

遊戲一開始,當然是以來那的勢力最大,但是我們都讀過了歷史,也都知道西楚霸王項爭是最先知道西楚霸王項等是最大明顯的,且最後將他的部門。所以一開始選項的所以一開始選項等。

開始時,項条只有一 塊屬地,所以可派些部下 到無人郡去,一方面可以 减少支出,一方面又可以 要出兵時,只要讓項 明和幹体兩位將領出征就 夠了,因為他們一個有審 萬夫莫敵的勇,另一個擁 有巧取天的智。項羽一下 子便可把三萬敵軍徹底的 消滅,而幹 6 卻能將敵軍 連人帶馬的全部生擒。所 以只要這兩個人出征,要 擁有天下,不過是時間的 問題能了。

忠誠度在本遊戲中並 不重要(因為沒有指令能 將敵將招降),所以打勝 仗之後只要是能夠招降的 將領就招降,不能招降的 將領,先看他的能力如何 再作决定,能力高的將領 就流放他,而能力低的將 領就地正法。

說實在的,本遊戲少 了一些不應該少的指令,



但它總是第一個中文的戰 略遊戲。國人自藝的遊戲

·目前正值成長階段,我 更好的遊戲出爐。 們應該要支持它,以期有

		1					策						略		
姓	名	智	信	仁	剪	殿	招降	火燒	刧寒	焼糧	困兵	圍攻	伏擊	擔	
梅	鋗	43	76	31	83	84									
劉	東	35	78	29	76	82		· !	1	_					
蔡	築	38	54	27	82	78									
颇	舜	65	66	84	29	33					V	V			
劉	仲	67	82	84	37	27					V	V			
末	¥	66	63	88	33	34					V	V			
項	耍	41	64	33	62	83									
項	佗	41	65	32	79	72					1	<u> </u>			
劉	伯	56	79	84	36	38					Ī				
張	良	99	66	66	65	90	V	V	V	V	V	V	V	\	
施	雄	20	86	31	20	21									
靳	欽	39	89	27	75	82									
疸	增	98	72	50	48	95	V	V	V	V	V	V	V	1	
項	它	38	68	27	71	78									
魏	惠	57	87	80	22	21			1						
蔡	賜	66	54	50	22	63			1		V	V			
馬無	+ 撑	37	55	26	82	70]				
尹	鹎	47	60	26	76	84									
陳	吾	36	60	31	79	78				1					
Ħ÷.	膊	69	69	63	28	54					V	V			
陳	嬰	67	76	63	29	59	i				V	V		_	
捷	信	97	76	62	99	100	V	V	V	V	V	V	V		
伍	徐	45	76	25	69	76						_			
遊花	說	45	73	25	62					_					
宋	盤	32	82	31	21	30		4			1				
Ħ	邶	86	92	77	95	99		V	V	V	V	V	V		
$\frac{\Delta \Delta}{E_1 L}$	平	49	71	30	83	75	1		1						
李	曲	37	62	34	74	84									
始	成	51	57	87	33	37				<u> </u>			ļ		
蓬	湯	36	53	28	71	71			,				,		
范	國	34	60	34	27	34					İ		,		
項	梁	82	65	53	80	61		,	V	V	V	V	V		
育包	且	88	76	40	96	93	V		V			_	V		
鐘角	能味	61	67	41	94	93						V			
項	33	63	53	38	100	100	TV		٧				٧		
鯯	明	56	56	90	40	56								+-	
柯	禅	91	50	50	38	58	V		V				V		



								策				略		
姓	名	智	信	1	绉	嚴	招降	火燒	却寒	焼糧	困兵	室攻	伏擊	擔將
桓	楚	55	64	39	91	82								
項	莊	52	61	35	88	84		,	1				,	
項	伯	66	82	64	31	56					V	V	i	-
項	聲	44	58 (31	82 .	75	·							-
世	谷	40	73	25	66	79		-						1
宋	義	74	68	62	20	57			_		V	V	V	†
強	公	64	53	 85	33	39			1		1	V		1
梁	洲	47	82	31	84	82								
鄧	疑	55	50	47	36	67			1			t I		+ -
邻		64	54	83	25	24	1	·	1		-	V	-	·
陳	勝	61	54	-12	86	90	 	·	1			V		
吳		43	80	31	78	76	 -		-	1				
13	및 및	41	67	34	79	73		1	!	1		;	4	1
345 116	宗	40	58	29	62	82							1	+
孔	鮒	64	68	94	21	23						V	!	+
祭	賜	66	54	50	22	63		+		1	V	V	4	+
胡	承	33	79	32	29	23		Ţ				1	1	
莊	凹	30	70	23	27	27	1					1		1
朱	房	20	67	28	22	29			-					+
武	B#	29	53	20	32	24			1					
李	974	48	81	33	71	76			-		•			
- 周	文	35	80	34	67	72		-		-		-	1	
弘	賀	43	51	31	78	82	† ·		1	T -	·		+	'
田田	板	41	59	25	76	83			-				1	r
陳	恢	77	66	49	32	62			1	V	V	V	V	† · ·
楊	虧	68	57	89	32	30	1				V	V	1	1
林	榧	90	88	84	76	76	V		V		V		1	1
颐	明	82	62	40	80	80	V		V	+				\
F	璟	58	54	41	85	82								
焦	— 安	65	51	89	35	33			1		V	V		
眭	妻妻	52	66	85	35	27							,	
具	档	88	84	94	42	66	1		1					
英	有	44	61	37	99	96		V	V	V	V	V	V	
魏	咎	68	58	84	20	27					V	V		
柏	直	77	56	33	88	74		İ	1	٧	V	٧	٧	,
周	市	47	86	28	61	81								
魏	豹	63	51	93	34	30)					V		
洪	飛	61	61	39	93	93						V		
陳	冠	68	69	80	31	36		4-	}		٧	V		1
朱	4	55	82	81	35	20								
林	揺	36	63	34	62	73								



		i			勇	策									
姓	名	智!	信			巌 :	招降	火燒	却寨	烧糧	困兵	国 攻	伏擊	擒將	
林	盎	58	56	93	38	39									
范	威	69	72	46	31	61					V	V			
丁	庶	54	56	88	37	23									
韓	厅	, 38	76	27	78	79				_			<u> </u>		
臧	茶	49	52	32	61	82									
谷	亦	80	54	63	31	42			V	V	V	٧	V		
吳	煜	55	88	42	90	95									
潘	#B	69	77	97	34	38				<u> </u>	V	V			
左	哲	66	60	56	22	68					V	٧	1		
孫	定	46	84	25	64	84									
官	荣	83	59	62	36	38			V	V	V	V	٧		
楊	宗	53	66	80	32	25									
馮		55	59	40	82	91				1					
李	信	39	91	31	64	82									
陳	振	54	60	81	36	25				1			-		
디	馬欣	78	70	49	25	67	Į .			V	V	V	V		
馮	去疾	79	53	61	24	50				V	V	V	V		
趙	成	51	77	85	25	21						(
趙	- <u>+</u>	51	79	40	93	88		1	1						
馬			79	52	22	52			ĺ	٧	· V	V	V		
袋			, 52	90	44	49									
丁			84	27	83	79			1						
鄭	布	39	75	33	78	78									
道	牒	50	85	82	34	34								!	
朱	雞石	40	59	34	71	80									
公	孫廋	62	72	82	24	24						V			
劉	邦	81	86	52	84	63		1	\ \ \	V	V	V	V		
曹	参	91	72	61	83	87	V		V				V		
焚	喧	69	80	47	98	98					V	V			
瀚	{is}	95	73	85	. 58	61	V		V			1	V		
周	勃	53	84	43	88	95		1							
夏	侯嬰	39	79	34	77	83									
襟	貨	43	80	27	67	82		1				+			
廬	箱	43	84	31	66	70									
曹	無傷	47	71	31	70	70	1		+	1			-		
任	勃	(48	59	28	71	79		1		!		_	-		
呂	臣	i 48	83	27	78	71	!			+			+		
召	4	64	76	87	31	39		j.				V		1	
楊	大郎	91	80	92	54	78	V		V	<u> </u>	V			<u> </u>	
周	放	ē 83	72	74	66	68		V	V	' V	V	1 V	V		
張	3.5	85	88	66	. 56	45		V	jV	V	V	V			



								策		略				
姓	名	管	信	在一	勇	嚴	招降	火燒	却寨	焼糧	困兵	図 攻	伏擊	搖將
陳	偉	84	67	52	58	63			V	V	V	V	٧	
李	傅	62	76	82	34	38	-		V	٧				
樂	霜	62	73	89	20	33	V	٧						:
武	臣	41	73	27	63	71								
陳	餘	83	83	49	39	67			V	V	V	٧	٧	
張	耳	84	59	51	28	61			V	V	V	V	V	
張	敖	67	75	82	25	26					V	V		
邵	騷	46	52	34	66	75	,							_
徐	公	76	72	58	31	57			:	V	V	٧	V	
張	44	44	66	33	81	70								
夏	說	63	87	83	26	35						٧		
張	間	55	58	93	34	27			1					
E	離	56	62	40	87	90								
蘇	角	46	79	31	81	70								
渉	間	44	54	31	81	78	•		1)	
嬴	胡亥	33	53	31	24	31			• •					1
趙	高	88	53	34	77	69		V	V	V	V	V	V	
馮	劫	54	50	42	87	85								
孪	斯	87	58	51	32	72		V	V	V	V	V	V	
圕	樂	40	81	31	71	75			1					
田	僧	47	58	26	84	77								
田	桑	37	82	32	66	83					1			
田	栊	46	60	33	83	72	T			,				
出	角	56	89	92	23	24								
田	間	45	67	30	63	78								
田	市	62	55	91	32	37		1				V		
田	假	64	75	80	28	20		ı				V		
陳		41	89	32	62	83								
李	良	39	87	32	68	75								
申	(Fig.	52	78	80	33	21								
羅	垄	85	85	63	63	63	!	V	V	\ <u>\</u>	V	٧	٧	
贈	鮫	68	84	47	34	57					V	V	_	
楊	推	44	50	25	65	79	1							
賈	卷	91	63	73	45	78	V	V	V	V	V	V	V	
齊	9.77 日口	65	75	93	38	29					V	V		
葉	准	68	89	82	26	29					V	IV		
彭	冼	42	65	25	77	77			,			+		+
康	楙	51	66	81	39	35		1					-	
銐	忠	65	51	52	32	55					\ \ \	٧		
魏	永	61	78	68	82	74		-	-	_		V	 	-j-
黃	晉	81	68	63	52	51	1		V		. V			

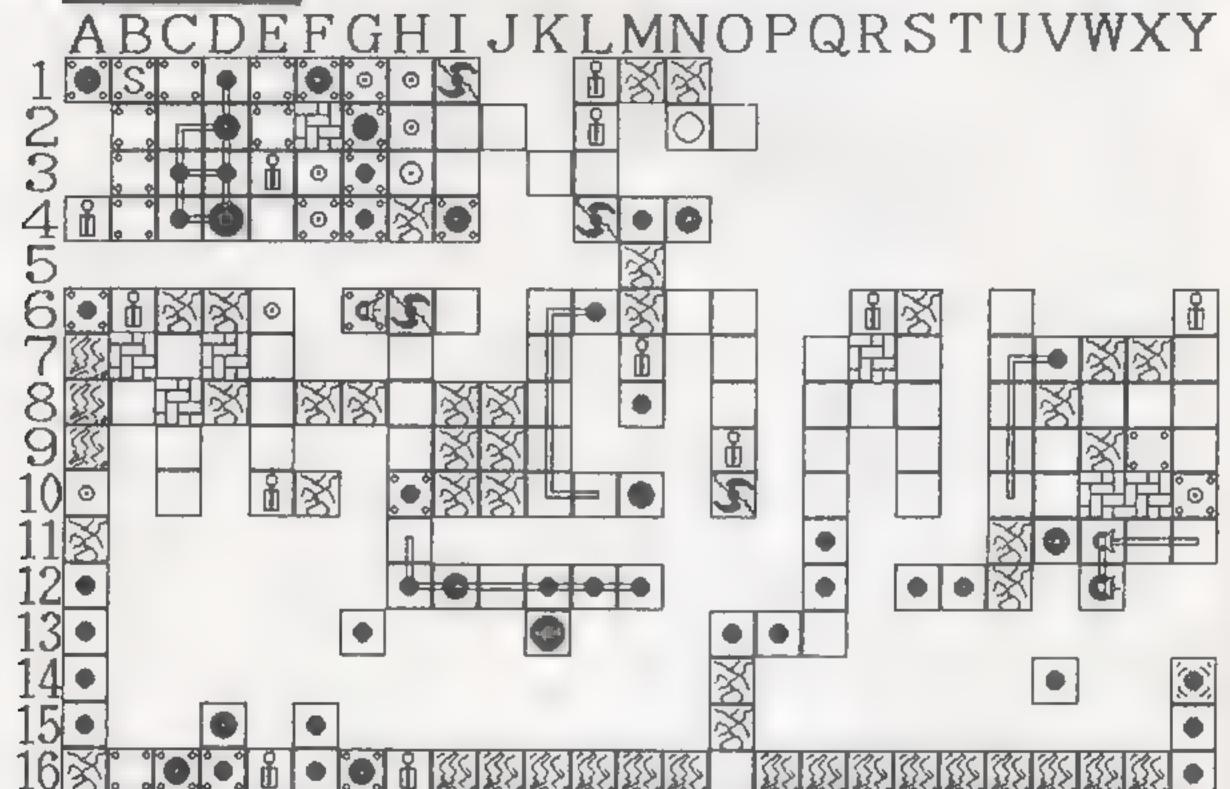


炸彈小子遍關路線(九)



/墮落寢室

第八十八隔



註:這一關是所有關卡中最大的一獨,開闢也特別多,而且有些開闢拔動之後,從重舉上的地圖根本看不由有什麼 變化,須要嚐試多次之後才能知道每個開闢的功用。但筆者經過多次嘗試,總是不能將左下角的炸彈除去,所以這一關的攻略並不完全,只寫出前。中及後生都的攻略方去,希望各位讀者能有人完成這一關的攻略。茲蔣以下方は中沒有提及的開闢及傳達知說。用其功能 M7 開闢:M6 變成普通酶 H6 傳送站:傳送到 H7,沒有用處

E16及 H16的開闢 'F17 變成小炸彈、普通磚或耐炸磚

Y6開闢: V10變方軌道磚

方法:

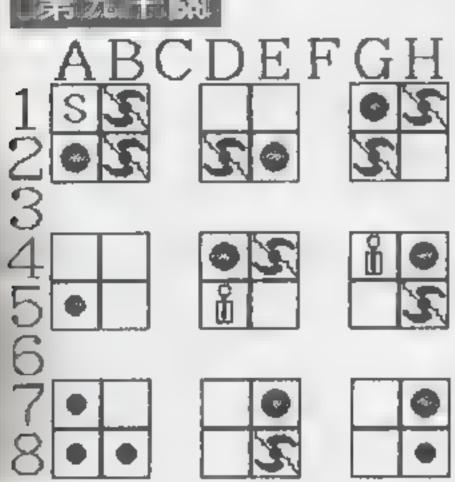
把 D2的中炸彈機到 C2,複動 A4的開闢、C2的中炸彈便消失了、再振動 A4的開闢、C2 又回復成軌道磚、利用同樣的核巧、將 D1的小炸彈機到 C2,板動 A4的開闢兩次、將 D3的小炸彈搬到 C2,D4的大炸彈機到 D1、打開 E3的開闢、E1的地方出現傳達站、走進 E1的傳送站、被傳送到 H4、再走到 I1的傳送站、被傳送到 K3、板動 L2的開闢兩次,趁機除掉大災弋彈、再振動 L2的開闢、N3 出現易碎磚、振動 L1的開闢、I3 處變成耐炸磚及小炸彈、走到 L4的傳送站、被傳送到 I2、爆破 I3的小炸彈之後、往上走到 I1的傳送站,再被傳送到 K3,由上方繞路走到 M4、爆破 M4的小炸彈、振動 O9的開闢、A10 處的地雷會消失、走到 O10的傳送站、被傳送到 M10、把 L6的小炸彈搬到 L10、H12的小炸彈搬到 H11、I12的中炸彈搬到 H12、爆破 H10的小炸彈,再爆破 L10的小炸彈,走到 F8、E8的易碎磚上,等小巡弋彈走到上面時趕快去振動 E10的開闢、然後站在 F10 和 D8的易碎磚上避過小巡弋彈、走到 B6 扳動開闢,在 Q6 處出現易碎磚、凝破 A6的小炸彈,向下走、爆破 A15的小炸彈,……走到 Y16、當 Y14的變化彈變成大炸彈時爆破 Y16的小炸彈,走到 R6 扳動開闢,在 R12 處出現小炸彈,爆破 T12 的小炸彈,爆破 V7的小炸彈,把 W11 的小型音控炸彈搬到 Y11,爆破它,向左逃離。



第八十九關

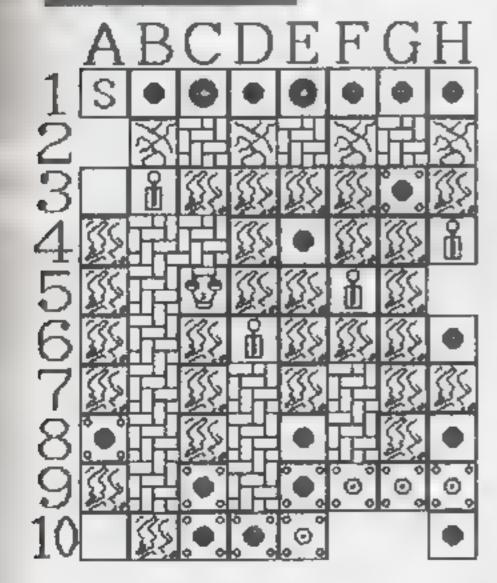
說明:

爆破 A4的小炸彈,向下逃離,往上走到 F1 扳動, D1的地方變成易碎磚,爆破 E3的小炸彈,爆破 D4的小炸彈,扳動 C3的開闢,E3 處出現易碎磚,扳動 F1的開闢,D1 處慮原成冰磚,爆破 A1的小炸彈,向下走,爆破 F6的小炸彈,扳動 E6的開闊,B6的地方出現易碎磚,爆破 B5的大炸彈,向上逃進 B4的傳送站,破傳送至 F5,過間。



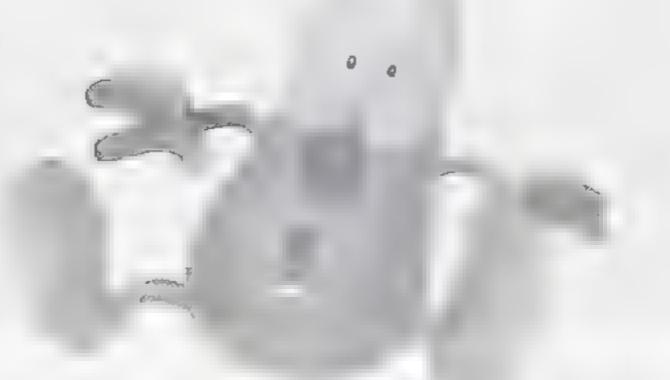
說明:

第九十一開



說明:

扳動 B3的開闊,B2的地方會出現易碎磚,依序爆破 A8,C10,E9的小炸彈,循原路走到 B1,D1,到 D6扳動開闊,D2的地方又出現易碎磚,依序爆破 H8,H6的小炸彈,經 D1,F1,走到 F5扳動開闊,F2的地方出現易碎磚,到 C5開動紅色爆破車,走到 G9除掉小地雷,爆破 H10及 G3的小炸彈,向左走,扳動 B3的開閉,經過 H1走到 H4扳動開闢,H2的地方又出現易碎磚,爆破 E4的小炸彈,走回 B1,爆破 B1的小炸彈,向左逃離,過關。







我玩

/Y. M. J.

一一年多,別的沒有學到 ,就是一股偏勁越來越根深帶 固,再加上時間實在不多,使我實 在提不起勁,也花不起時間去玩任 何一個 RPG。創世紀VI我是淺當 即上,巫術VI略試一下,其餘的休 假時間,就全花在純粹是「痛快林 漓」的大型循玩和 MEGA DRIVE 、PC ENGINE 上了,就一個當兵 的人來說,這也是沒法子的事。

玩了好一陣子的射擊遊戲之後 ·心裡越來越空處,想找個最近才 出的 RPG來「用力」拼一下,複 習複習一些玩 RPG 的要缺,也試 試自己的功力退了幾成。

掃瞄一下最近的 RPG, 巫術 VI太賤, 拒玩: 我所期待的青色枷的詛咒續寫「Eyes of Beholder」 還沒出, 只好挑雖度一向不高的 SSI系列了, 恰好有個 SF版的 AD &D 系列 RPG——拯救地球, 換個口味也不錯,於是草草創了一支 隊伍便上路冒險去了。

其實拯救地球這個名字並不恰當,依原文「Countdown to do-omsday」來翻,應該是「向末日倒數計時」才對,這個名字也隱約表明了這個故事的主幹一 阻止

RAM使用「末日武器」毀滅他們 的頭號敵人 NEO。

雖然才玩了一天半,已經快要把 第2個任務解決掉了。所以我決定 在我的攻略完成之前,先將一些不 吐不快的心得告訴大家,希望能幫 助一些仍在苦苦挣扎的有志之士健 快渡過難關。

25世紀系列是 AD&D 系列的 SF版本,雖然結構上是換湯不換 藥,但在武器裝備和進行方式上仍 有一些更動之處,為了避免有人不能適應,在此也針對一些注意事項 加以介紹,希望能對各位有所幫助,玩得更順利、更稱快。

(1)人物

怎樣的組隊方式才理想?光看 說明書可能會不知如何是好,以下 是一些中肯的建議。

飛行員、醫生和工程師都要有一個,其餘的三個可以分配給盜賊、戰士或醫生。醫生最好有兩個,如此才不會有「醫生一躺下,全隊雖療傷」的慘劇發生,至於盜賊,戰鬥力 SO-SO 而已,如果你有把握可以把某一個隊員的附類和解除安全就置兩項技能練得很高,也可以完全不用減。

兩名戰士、兩名醫生、一名飛 行員、一名工程師的組合較易上手 ,如果你怕戰鬥力太弱,也可改為 三名戰士、一名醫生、一名飛行員 和一名工程師。

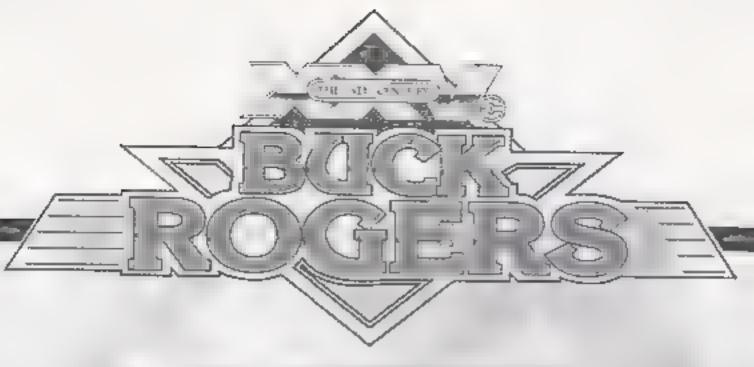
有關技能方面·各隊員的專業 技能是非加不可的·戰士的領事就 象很有用·在有友軍參戰的情况下

領事就常強的隊員可以直接指揮 數名友軍的人物(會在戰鬥一開始 就顯示出來),技能越高的隊員一 次能指揮的友軍就越多。

這些友軍原本是由電腦控制的 如果你能指揮他們,你就可以集 中更強的火力去消滅那些你認為比 較危險的對手,甚至叫友軍去當 「內盾」或引開敵人等。(很卑鄙 ,不過為了打贏也只有不擇手段了) 戰奇、往意力等技巧也是非加強不 可。

醫生必需學習所有的療傷技能 ,越高越好,尤其是要學習治療重 傷和治療危急傷等這兩種技能,都 需先將前一種醫療技能先加強至某 一程度,要注意這一點。治療中毒 的技能一定要加強到10~15點左右 ,以後才不會天天被中毒煩死,治 療育竭及麻痺在一開始比較用不到 ,可以先不忙著加強。





飛行員, 唔, 驾驶大箭的技能 自是非學不可, 至於什麼驾驶黃射 半極啦, 一時也還用不到, 可以先 不管。數學最好先加到一定程度, 再學程式設計和是於力學, 以後漸次 加強程式設計和學統的技能(需有 一定程度的呈球科學技能), 操作 格場的技能最好也學一學。

工程師當然是加強各種修理的 技能啦。這些技能是用來應急的, 尤其是本他引擎維發的技能務必加 強,以後在太空戰時若剛加引擎推 力搞得引擎受損才有得修。

還有,找一個盗賊或戰士加強 所外、破解係安系統、各席、符行 的技能,前爾項尤其重要,否則日 後你可能會被困在某些地方動彈不 傳。以上是各種隊員需加強的技能 ,除此之外,無重力狀態行動能力 的技能每一個隊員都要強力加強, 如此在日後的任務中才不會攻擊百 發不中。

與動物交朋友和恐惧的技能可以找個人練一練, 爆破找一個戰士 稍微練一下,以後用爆破包的機會可是多得很的。

聚急核模的技能可以多找幾個 入學,如此萬一有人在戰鬥中進入 了瀕死(Dying)狀態,才不用把 唯一會此技能的隊員從前線拉回來 為他包紮,最好是每個人都會,你 倒了我醫,我倒了他醫,多感人啊! (玩得有點啊噠了)。

或 3 維 9 的技能最好學一下, 雖然我還不知道有何用途(我的所 有武器迄今尚未壞過),還是「問 學」一下吧!

最後補充一點,戰士在選擇加 雄,看看能不能刮下它一 強的武器技能時,其中一個可以選 · 願上帶與你同在!

針槍,其餘的就選番射步槍或人箭 槍好了。這兩種武器是最常用,也 是最好用的。

(2)戰鬥&練功

戰鬥與練功是 AD&D 系列 RPG 中的重點,只要仗打得好,要生存 與練功自然簡單得多。在拯救地球 中,戰鬥主要有下列幾個重點:

①武器:每個隊員不論職別,最好 都擁有三類武器,第一類,爆炸 性武器(火箭槍,火箭步槍等) ,第二類,貫穿性武器(雷射手 槍,雷射步槍),第三類,榴彈

其中,火箭槍和火箭步槍可用 於對付人類型敵人,普通的生物兵 器和防衛機械人,效果都不錯;雷 射則用來對付火箭槍「轟」不動的 敵手:巨蛇,重型防衛機械人等。 短針槍用來對付機械型的重裝甲機 械人最有用(包括連雷射都打不穿 的)。

以上這三種武器,可以包辦所有 AC在1以上的敵人,AC在-2以下的就只有難火箭筒和手榴彈了,或者拿支雷射劍打扮一下神劍英雄,看看能不能刮下它一層皮。哦, 願上帶與你同在!

戰鬥時的運用準則是:一開始 全部的人可以都拿火箭槍,其中1 ~2人可以拿短針槍,一旦有火箭 槍打不動的敵人出現,拿火箭槍的 隊員立刻換上镭射槍繼續作戰,至 於榴彈,沒有榴彈發射器的隊員可 以隨時準備(Ready)某一種榴彈 ,只要解除目前使用的武器就可以 用手投擲榴彈攻盤。

考有榴彈發射器,將它準備上手,就可以把榴彈擲到很遠的地方攻擊。麻痺彈可以麻痺敵人,手榴彈難圍頗廢,效用也很確實,火箭衛範圍比榴彈更廣,使用時要小心別炸到自己人(不幸的是,這不太容易避免)。

由於敵人常混合出現,因此你 也可以要某些隊員專用雷射槍,一 看見火箭槍打不動的立刻猛攝,要 注意的是,當射對一般生物所造成 的傷傷較小。

有個值得一提的有趣現象,那就是手槍殺(Pistol)的武器威力較步槍殺(Rifle)弱,但是一次可打出的發數似乎較多(最多可達5發),在使用自動戰鬥(Quick)時,電腦會自動挑選手槍而非步槍來使用,不知道其中有何關連。

此外,使用自動戰鬥時攻擊的 命中率似乎也較平常時高,而且每 一場戰鬥開始時所有隊國都會回到 手動控制狀態,所以在敵人只剩2 ~3名時大可使用自動戰鬥,省時 又省力。

②戰略:在AD&D的戰鬥中有一個準則,那就是:H.P 1 點的敵人和H.P全滿的敵人能造成同樣的傷害。所以幹掉一個敵人就少一次被擊中的機會。





新以戰鬥要則各位應該知道了吧?那就是「集中火力,幹掉一個 算一個」。而這「一個」還有以下 的建議:

- I、攻擊力特別強,或是能做特殊 攻擊者。
- Ⅱ、皮特別厚者(集中留射的火力 消滅之,因為它較難解決,所 以最好先幹掉再說)。

Ⅲ、特別接近者。

IV、已負傷者。

在面對某些能做大範圍攻擊的 做人(如 RAM 的火箭機械人分內 盡可能散開並遠離,然後用遠程武 器攻擊之(留射射程可達整個戰場 ,火箭槍可打到16格以上,惟短針 槍射程較短),但距離越遠越不易 命中,要怎樣配合,就看你的手段 了。

在與人類型敵人(海盗和戰鬥 變種人)交戰後多可撿到榴彈,因 此該用的時候就把榴彈丢出去,不 要太節省。痲痺彈是最有用的了, 可惜命中庠實在不高,手榴彈則不 易撿到,還是到某個小行星帶太空 站的武器店去買個痛快吧!保證你 炸得爽歪歪。

大體上來說,只要實力差不多,拯救地球中並沒有什麼太難的戰役,比較麻煩的就是一些包圍戰(四面八方都有敵人)、先幹掉一邊的敵手就 O.K 了。

再來,談到練功。以我一天半 練到第5級的速度,我想這個遊戲 實在不能算難練功,只要找對對象 就可以了。

 ·只要用火箭槍拼命濫炸就可迅速 消滅,幹掉一群可得到7百~8百 多點的經驗,最多打個十幾場就可 昇級,一開始每打兩三場就可昇級 ,可算是最佳練功對象。

一旦受傷還可回船使用藥品醫 治全隊,因此最初的隊伍(執行第 2個任務時)可以到金星專宰收決 地,雖然對方會吐酸液攻擊,但是 藥品用完後可立刻回地球補充,比 較方便。

為了日後太空旅行時補給燃料 及弹藥方便、最初你可以先打下4 ~6艘散方的偵察燈、如此就有足 夠的經費可以用上好一陣子。切記 ,是偵察艦(Scout Ship),千萬別 找中型戰艦(Medium Battle Ship) 或重型戰艦(Heavy Battle Ship) 的碴、遇到偵察艦以外的船先逃再 說、你打不過的'

如果遇到偵察艦·首先選擇攻擊。第一回合先指定由維駕駛(Command),其他人選Quit即可(這只有在第一次遵遇戰鬥時才要做)。第2回合在輸到駕駛員時選擇「接近」(Close),第3回合即可開始輸番砲擊。其中駕駛員必須選擇「指定目標」(Target)指令並選定「引擎」(Engine),如此他就可以用K-CANNON和飛彈射擊敵艦引擎,只要命中兩次就可使對方引擎全毀動彈不得。

接下來,選擇 接近」指令,如此再下一回合就會有「登鑑」 (Board)這個指令出現,選擇此 指令便可攻入敵艦內。在連接的通 道裡先打上一仗,接著從房間中央 的樓梯往上爬,出去就是艦橋了, 再打上一仗,打完後走到某一端的 控制台前即可攻佔這艘船。

攻佔一艘船所賺到的錢要比把 它打成廢鐵要多得多,所以儘可能 不要把船殼(Hull)打到零,否則 敵艦就完蛋了,還有什麼好攻佔的。

以上是攻佔敵艦賺錢的方法,可是攻佔敵艦賺的錢只能用在船身 可是攻佔敵艦賺的錢只能用在船身 上,自己隊伍的開銷怎麼辦呢?沒 關係,打敵人就有啊!

一支隊伍的裝備幾乎可說是從無到有的。在歷經幾場戰鬥後,你就可以收集到火箭手槍、步槍、你就可以收集到火箭手槍、步槍、Smart 護甲、Heavy Body 護甲等。人手一件(支)後,你就可以把多餘的帶走,拿到裝備店去變寶,加上打敗敵人後搜到的錢財,就是隊伍的收入了。

你必須用追筆錢購置各種裝備 ,為武器添滿彈藥,應付在酒吧和 餐廳的開銷等等。

在最初的戰鬥中,你可以多打 幾場仗,多檢些 Smart 護甲和當 射檢,當你到 Salvation 太空站時 就可以添滿各隊員的彈藥並添購一 些其他的武器,否則第一個任務是 有進無出的,要是在裡面用盡了彈 藥,可是找不到地方補充的。

在第2個任務可以撿到大批 Heavy Body 護甲和火箭手槍、步槍、多撿一些,帶回去資保證大發 利市。重覆攻佔敵艦的步驟,順使 帶些武器回去資,一切就 O.K 了。

以上是20小時以來我的一些心 得,各位覺得如何呢?NEO又在 頻頻催我上路了,各位未來的太空 英雄,上路啦!宇宙與傳奇在等著 我們!



〈英國·倫敦訊〉 (April 4, 1927)

著名的潜水徒 Howard Kelp乘著英图潜水公會之輪船至廣大 的太平洋,行駛了七七四十九天,到了艾斯曼羅達號正上方300英呎的 海面上, Howard Kelp被母船的起重機投入艾斯曼羅達號,展開一場點天 動地的尋賓探檢。

〈英國·倫敦訊〉 (April 9, 1927)

游在海中的 Howard Kelp 已五天未出來,生死不明,大批人員沿入海中, 找專 Howard Kelp 的蹤跡。

〈英國·倫敦訊〉 〈April 15, 1927〉

Howard Kelp 宣告失蹤,艾斯曼羅達號也成為一個謎。

(軟體世界訳)

(October 5, 1990)

高雄的 Mr. Lin 擁有一百年前艾斯曼羅達號的專寶圖,其為Mr. Lin 的祖傳之寶。 他目前正在學習蛙武、蝶武、仰武、狗爬武……等泳武,以及潛水工夫,希望能找到此批寶蔽, 來解教臺灣受伊拉克影響的經濟。

〈軟體世界訊〉 (March 1991)

Mr Lin 自從四個月前從太平洋獲得艾斯曼羅達商船的大批黃金後,在今天上午十點於軟體世界公司門口舉行記者會中, Mr. Lin 發表他在水裡長達二天之久的冒險經過情形,且說明每個房間中,可愛的黃金藏才處,以及各種水中生物的位置。 Mr Lin 用他那聰穎遇人的頭腦,千辛萬苦的獲得三百塊黃金之軟體世界獨家獲得 Mr. Lin 的冒險地圖,和完整的冒險經過情





攻略技巧:

(1,掌握時間·一分一秒 · 都不能出錯。

/ (2)切勿破漩渦捲入,以免迷失 方向及浪費氫氣。

(3)運用水中生物規律的行動,有助 於你獲得黃金。

(4)改變後的房間,只要離開後再回 來,則一切的東西立即恢復原狀

、5)不要過於急躁,以免後果不堪設 想。

(6)注意所需的编匙,以免要開門沒 有鑰匙用。

(7)把握聰明之魚的數目。

(8)小心水中生物的攻擊。

(9)有些生物可以踏上去啊!

攻略:

Mr.Lin在太平洋中間的「平」 地跳入海中、下降約一萬公尺後、 抵達艾斯曼羅達號。

80號房間:拿取圓形橋色及三 角椎橋色兩把編起,然後號上木箱 拿取第一塊黃金,小心巨蟹及海膽 之攻擊,然後進入87號房間。

> 87號房間:不要衝得太快 · 先拿取最先看到的黃金 · 然後趁水母呼吸新 鲜空氣時,拿 走黃金,

再跳至對面拿取黃金·共3塊。回 到80號房間,走向72號房間。

72號房間,趁水母不注意,拿 取黃金十塊。到80號房間,走向86 號房間。

86號房間:到保險箱上拿三塊 黃金,走到79號房間。

79號房間:走向85號房間。 (若想要到72號房間:可以搭免費 巴士黃貂魚:切勿施放聰明的小魚。)

85號房間:一進門後,趕快跳到油桶上,小心海膽,最好把牠捆在油桶中。拿起牆角的綠色方塊鍋匙。到91號房間。

91號房間:推開一排地板,走向95號房間。(切勿堵住門,以免不能通過,除非走向85號房間,輔頭回來再試一次。)

95號房間:跳至洞中,拿取黃金20塊,然後利用踏板離開。走到92號房間。

92號房間:拿黃金5塊·回到 95號房間·再到97號房間。

97號房間:拿取兩張桌子上的 黃金各一塊。走向99號房間。

99號房間:推中排的三塊地板 ·至中間的海葵旁,跳起來推最上 層的地板(第二塊切勿移動)。小 心的蓋住海葵,走過去拿15塊黃金 · 然後还第一塊地板,移動第二 塊地板至海騰處,然後跳上地板, 向門的方向奮力一跳,即可過關。 然後至97號房間,走向100號房間。 100號房間: 把保險箱移至98號 房間的門上海膽陰影處, 也就是看不到海鵬的陰影。 去拿5塊黃金(底下的台車是控 制每膽的機關),然後到98號房間。

98號房間: 拿了黃金5塊後, 馬上跳出來, 否則你會被困於其中 動彈不得。走向96號房間。

96號房間:馬上通過至93號房間,不然會被水母吃掉。

93號房間:跳下來拿黃金5塊 ·小心巨蟹的攻擊。到88號房間。

88號房間: 章椅子上的 2 塊黃 金,然後小心通過台階,柱意草魚 及巨蟹。到82號房間。

82號房間:小心電鰻攻擊,到 75號房間。

75號房間:到箱子上途取5塊 黃金,切勿推開底下的木箱,不然 會有可怕的東西攻擊你。走至66號 房間。

66號房間:小心水母・ーシー 步穏穏的跳・不然一不小心…。 走到58號房間。

58號房間:先到67號房間, 然後回58號房間,馬上拿 黃金5塊,要掌握好 時間。走向67號 房間。



67號房間: 一直衝,到對面拿 取黃金5塊,馬上到76 號房間,因為海膽會跟蹤 你。

76號房間:拿黃金10塊·到68 號房間。

68號房間:小心吃人魚,在遺裡有很多氣氣桶,趕快補充氧氣吧! 到59號房間。

59號房間:此房間產生極大的 遊渦,最好一進來馬上跳在箱子上 或水母上(開玩笑!那不就死了嗎? 其實不然,而且還是免費的空中巴 士!),只要你跳到那裡,牠就跟 到那裡。跳到31號房間門口,等海 膽困於箱中,就用走的下來,到52 號房間。

52號房間:走到有踏板的木箱 点,推踏板使它落下,壓到木箱, %後就有一隻海膽跑出來。推走海 类堵住的洞口。小心海膽的攻擊, 跳至洞口拿取黃金5塊,然後到45 號房間。

45號房間:先跳上輸送帶,馬 上按醬向左鍵不放,等水母上去透 透氣時,馬上放手。到凹處中 拿取5塊黃金,然後趕快用 跳的脫離此地到38號 房間。 38號房間:小心巨蟹的攻擊, 優優的通過通道,到達31號房間。

31號房間:跟著輸送帶的方向 ·到達24號房間。

24號房間:先讓水母跟在上面 ·走到「口」形的箱子處,把牠卡 在「口」形的箱子上,然後拿黃金 10塊,到達30號房間。

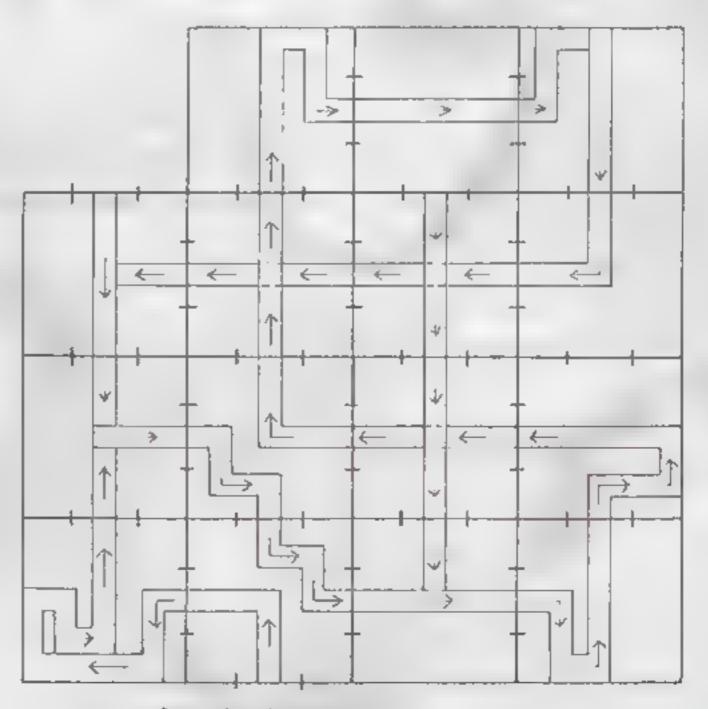
30號房間:跳至輸送帶上,拿 取黃金5塊,然後馬上跳躍雜開輸 送帶,到達23號房間。

23號房間:切勿衝太快。等空中巴士黃貂魚到達後坐上牠,等牠轉了一圈半到達對面後,立刻跳躍

,即可過關。 到達最危險的地

區 輸送帶區。

輸途帶區;本區只有三 處有東西,講參考攻略地圖, 先到有鍋匙的房間,然後把海膽引 誘過來,讓它卡在踏板,然後拿取 黃金。



輸送帶區



方法:

1. 若你的方向和

輸送帶的方向相同,那 麼可以向你的方向快速前進

2. 若你的方向和輸送帶的方向相反 , 那麼可以跳躍的方式前進。

有些輸送帶有如九曲橋一般、最好能找出最短路線,以免花費太多的時間。

7號房間:本關和38關房間非常的相似,通過的方法和38號房間一樣。通過通道時,小心巨蟹的攻擊。然後到11號房間。

11號房間: 傘取黃金5塊。到 16號房間。

16號房間: 拿取黃金5塊。到 21號房間。

21號房間:走到箱子最多最高的地方的左側,推木箱至最裡面,然後台車和踏板就幫助您推出黃金達十塊之多,然後經過16號房間,到達20號房間。

20號房間:將踏板移到「コ」 形的木箱中的缺口,踏上踏板後, 連續踏二下,才可以踏上箱子,

因為踏板太輕了,所以要連續 跳才可以到達木箱上。拿 取黃金5塊,到26號 房間。 26號房間:走到木箱上,將踏 板移下,利用踏板跳至海葵中,拿 取黃金5塊。到34號房間。

34號房間:到27號房間。

27號房間:利用踏板將木箱上 頂,拿取黃金5塊,回到34號房間 ,到42號房間。

42號房間:此房間最危險的是 會跟蹤人的海膽。最好先踏上移動 的木箱,走上面,然後將旁邊的木 箱踩下,將海膽卡在裡面,乘機拿 取黃金10塊。到50號房間。

50號房間:回到原來路線到15 號房間。

15號房間:小心巨醬·拿黃金 3塊, 你後立刻離開,因為巨蟹就 在後面。到19號房間。 19號房間:

到25號房間。

25號房間:等水母 上去透氣時,拿黃金5塊

。到33號房間。

33號房間: 先用油桶堵在 黃金處,將第二個油桶卡在到41號 房間門的左側,然後吃人魚就會從 25號房間門的下面推出黃金5塊。 到40 號房間。

40號房間:兩扇門上都有海船 ,只要你雖到中間的踏板,牠們就 會自動落下堵住你的去路,所以只 好奮力一跳,跳過踏板就可以過去 了。到47號房間。

													3
		h 4	39 -	32	25	19	15 -	-11	7 ;	4	2	1	輸
	60 =	53 -	47 -	40		26	20 =	16	12	8	5	8	送
	69	61		48	41	34 7	27	21	17	13	9	6	7/15 117
83 -	77		62	55	49	42	35 =	28	22	18	14	10	TE IN
89	8-1	78	71	63	56	50	43	36 -	29	23		2	.1
94	± 90	85 -	79	72	64		51	44 -	37	30			
		91	86	80	73 -	65		1			31		
99	97	95	92	87	81	74	66	- 58		45	38		
	100	98	96	93	88	82	75	67	59				
			房	間化	置	圖		76	68				1



47號房間:

趕快跳到油桶上・

將海膽趕到三周由桶之 凹處中, 讓 牠動彈不得, 然後拿5塊黃食。到53號房間

58號房間:先到箱子處,踩中 間的箱子,則箱子就會消失,然後 跳進洞中,拿黄金10塊。到46號房 間。

46號房間:小心水母,跳至最 裡面,拿黃金5塊。成功率只有百 分之三十左右,因此,小心為妙。 回到53號房間,到61號房間。

61號房間:其過關方法和5號 房間的過關方法一樣,因此只要小 心應付,就可達到54號房間。

54號房間:走到中間拿取黃金 5塊後,馬上到46號房間,因為拿 了黄金後,觸動了中間的箱子,使 得海鵬地出來・而且會跟蹤你・所 以應該馬上離開,到62號房間。

62號房間:最好不要使用聰明 的魚,建議您,先踏上第一隻黃貂 魚,在接近第二隻黃貂魚時,迅速 走到第二隻黃貂魚,以此類推, 到達對岸拿黃金10塊。到71 號房間。

71號房間:進到71號房間後: 小心水母的攻擊、最好等到水母上 去透氣時,趕快通過。到63號房間

63號房間:利用黃貂魚將海葵 推開・然後跳入洞中・拿黄金 5 塊 到55號房間。

55號房間:拿黃金5塊,到48 **姚房間**。

48號房間:小心跳羅,不要碰 到水母。到41號房間。

41號房間:到49號房間。

49號房間:先走到盐頭磁踏板 · 然後就有兩塊地板自動掉落 · 就 可以跳至上層補充氫氣。到56號房 間。

56號房間:小心葦魚的攻擊。 跳上地板拿取黃金5塊,小心海葵 的攻擊。到64號房間。

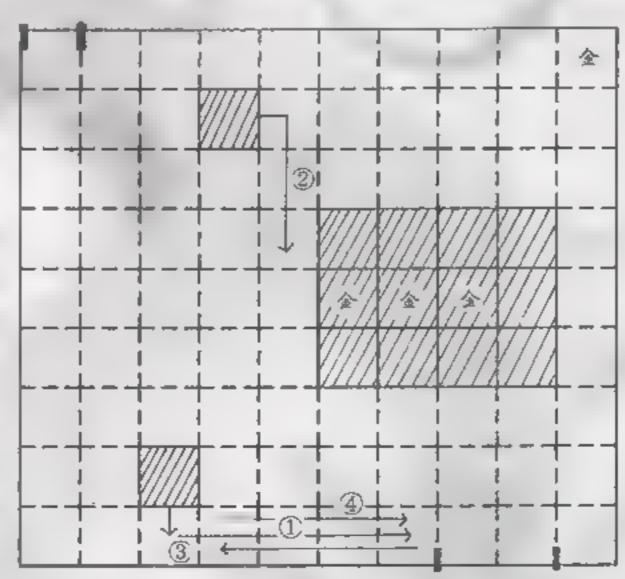
64號房間. 先拿取所能看到的

黃金5塊,然後將鄰近

73號房間的單個箱子推至73 號房間門的左側, 然後巨蟹就把 黃金5塊推出來。再來將靠近56號 房間的單個箱子推至其他木箱排在 一起(如圖)然後將剛才的箱子推 至和圖中的位置一樣,這樣巨蟹會 跑進洞中再出來,最後再將剛才移 動的**箱子移回原處**, 這樣巨蟹又推 出黃金5塊,最後踏上移動的箱子 ·又拿到黃金5塊,一共是20塊。 到73號房間。

73姚房間:先拿取桌上的黃金 3塊,然後推椅子到箱子處,等水

> 母不注意時,拿取黃 金3塊。到81號房間。



全:黄金 64號房間 **张铸依顺序執行即** 可獲得黃金20塊



81號房間:

先跳至黃金的另一 邊,走至箱子處,將箱子

向腦角推 。注意:移動短距 離即可,因為以後會用到。然後 跳至箱子上,等巨態推出黃金10塊

, 拿取黃金。回來後,利用箱子(推箱子到三個箱子旁)到最高處

· 連續跳躍至門口處 · 到73號房間

·再到65號房間。

65號房間:從73號房間到65號 房間時,切勿衝太快,等水母上游 時,迅速跳下,到57號房間。

57號房間:先跳上木箱,再跳至右方的箱子,然後左方的箱子,然後左方的箱子、 前方的箱子、右方的箱子,全黃金 5塊,再跳至前方的箱子,小心海 膽的跟蹤。到51號房間。

51號房間:到43號房間。

43號房間:馬上跳至地板上, 然後一直跳,因為箱子會一直下降,等水母下降時,跳至黃金處,拿 取黃金5塊,然後小心跳躍,到35 號房間。

35號房間:拿取藍色球形鑰匙! (一定要拿,不然有些地方不能通 過!)然後到箱子處,跳至最高的 箱子,則箱子下降,而黃金也從天 而降!到28號房間。

28號房間:將三塊地板推至一 塊地板的旁邊,然後跳躍,便可拿 到黃金4塊。到36號房間。

36號房間:走到最靠近地板的箱子,碰它,使它消失,然後将地板推過來填補消失的箱子,從去傘 3塊黃金。到29號房間。

29號房間:馬上去拿黃金,趕 快到37號房間,不然箱子會上額, 而海際就跟過來啦!

37號房間: 先用油桶堵住巨蟹 的去路(在29號房間的門前), 使

维箱 ① 全 全 云

84號房間

全·黄金 公:黄金出现處 珍請依順序執行 巨蟹轉方向而推 走了最下層的箱子, 然後再利用油桶跳上木箱, 拿取黃金 2 塊。到24號房間。

24號房間:等吃人魚將箱子推 至水母勞,然後跳上木箱再跳入黃 金處中拿取黃金5塊,然後到60號 房間。

60號房間:將地板推至箱子旁 ·然後舊力一跳,拿取黃金10塊。 到69號房間。

69號房間:先走到最左邊,等 巨號一離開,就一直往前衝,千萬 不要停。到77號房間。

77號房間:到84號房間。

84號房間:先將鐵箱準備好, 等水母一離開通道後,用鐵箱將通 道封住(注意:不要移動太多,只 要把水母擋著即可,然後依圖,將 水母趕到洞穴中,雖入洞中,拿取 5塊苗兔,再等水母進入洞穴,再 食苗兔5塊。到90號房間。

90號房間:在水母未擋住黃仓 時,拿黃金5塊。到94號房間。

94號房間:等黃貂魚從最左邊 轉工圈後,將從有邊數起第三、 第四個木箱推入,黃金就會 從黃貂魚背上落下,然 後巨蟹又把它推出 來,成功的



拿到黃金5

塊。到89號房間。

89號房間:先將凸出來 的木箱壓下,黃貂鱼就會將 海葵推走,馬上跳至海葵所在的 位置,就會.升,頂到上面的地版 。跳上木箱,拿取黃金5塊。到83 號房間。

83號房間,利用聰明之魚吧! 不然有海腦的跟蹤。拿黃金。到77 號房間,再到70號房間。

70號房間:小心巨蟹攻擊,拿 黃令5塊。到78號房間。

78號房間:拿了最多一塊黃金, 回到80號房間,就成場啦!

快樂潛水伕是一片動作版的上 乘之作(應該是智育的,因為很多 都是質腦筋壓的,並非純動作。 其 VGA 的背面不在話下,實在是 無法形容。連單色菌籍也定其他的 遊戲好。而且長達十分鐘之久的主 題音樂,非常的棒。一面個不重複 的房間,藏蓄不同的水中生物,其 動畫處理的相當的好,值得推薦給 大家。

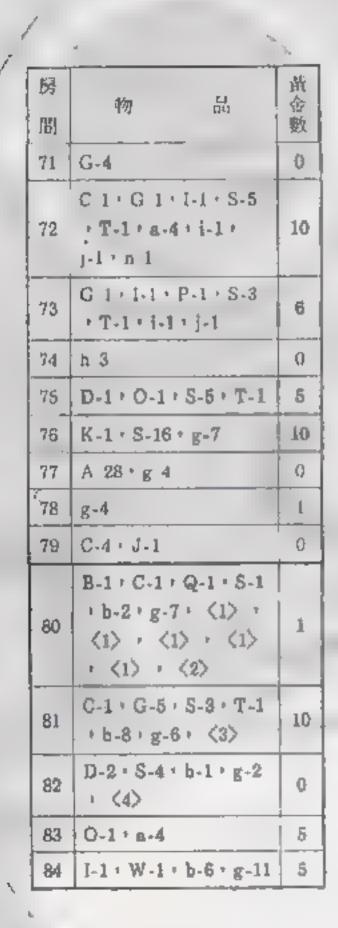
表一:

房	物品	黃金
間	122	較
2	N-1	0
5	O-1 · g-3 · n-1 · <6>	0
7	K-2 + M-2 + S-18 + u-2	2 0
8	0-2	b
11	C-1 · L-1 · S-4 · T-1 · a-1 · (6)	5
15	K-2 + P-1	3
16	A-1 · S-8 · a-3 · g-1 · h-1 · i-1 · t-3	5
20	J-2 · S-6 · b-1 · g-1	5
21	A-1 * S-11 * T-2 * b-1 * b-6 * m-1	10
23	A-4 · C-2 · J-1 · Z-1	0
24	H-1 : S-9 : g-4	10
25	G-1 · (7) · (7)	5
26	A-5 · S-19 · T-1 · a-2 · b-7	5
27	A-4 + J-1 + T-1 + a 4 + b-1	5 .
28	L-1 · K-1 · g-5 · h-3	4
29	O-2 · S-4 · T-1	5
30	G-1 · H 1 · Z 3 · <4>	ŝ
18	Z-3	0
32	E-8 · G-3 · Y-3	0
33	L-1 · S-14 · Y-8	5
35	K 1 · S-7 · T-1 · W-1 · a-2 · g-2 · i-1 · n-1 · (5)	5
36	O-1 : S I : U-8 : h-I	3
37	C-1 + S 4 + T 1 + Y-1	2
38	C-1 · F-2 · g-18 · u-2	0
39	G-1 + y-8	0
40	N-2 · a-6	0

房	物 品	黄金
開		數
42	O 1 · T·3 · a·1 · g·10 • h 2 · t-24	10
43	C 2 · G · 2 · h 12	5
44	F-8 · K 2 · L 1 · S 4	5
45	B-1 · Z-3	5
46	A 3 · S-6 · a 1	5
47	O-1 · S-3 · X 2	5
48	A-4 \ S-12	0
49	a-2 · g-18 · h-2	0
50	A-6 + B-1 + S 7 + a-3 + e-1 + m-1	50
51	B 4 ° g 10	0
52	A-1 + K-1 N-1 + S-34 + T-1 + b-1	5
53	S 16 U 1 · W 1 ·	10
54	O-2 · S 8 · T-2 · g-4	5
55	C-2 · S 13 · T-1	10
56	G-4 · K-1 · g-6 · <3>	5
57	O-5 · S-7 · a-4 · n-7	5
58	L-1 + S-4 + T-1	5
59	H-1 * O-1 * T-4 * W-4 * h-4 * 1-4	0
60	R-8 · g-9 · h-1 · m-1	10
61	H-1 · O-1 · T-3 · W-3 · h-3 · i-1 · n-1	0
62	A-1 · C-2 · K-1 · I-1 · J-6	10
63	A 1 · B 1 · J-1 · S-21	5
64	S-12 · T-2 · a-1 · h-1	20

荫	物 品	黄金
20	17 88	敦
65	G-3 · P-1 · V-1 g-2	0
	'n 1	
66	G 3 · S-6	0
67	O-1 · S-5	5
68	L-2 * L-8 * j-12 * n-9	0
69	A 8 · C 3	0
70	C 5 · S 8	5





17 300		
房間	物品	黃金數
85	X-3 · K-1 · O-1 · X-3 · a 1 · n 1 · .5> <4>	0
86	C-1 · D-1 · L-1 · a-7	3
87	C-2 · G-1 · l-1 · g-6	3
88	C 1 ' K 1 ' g-17 ' i-1 :	2
89	A-1 · J-1 · T-1 · h-1	5
90	1-1 · S 20 · b 8 · m-1	5
91	N-6 + h-15	0
92	C-1 · G-1 · g-9	5
93	K-1 : J-1 : S-1 : Y-1	5
94	C-1 · J-1 · R-10 · S 4 • T-8 · <7>	5
95	b-2 · g-18 · h-2 · (2)	20
96	G-4	0
97	C-1 · i-2	2
98	N-3 · S-8 · V-1	5
99	A-3 + M-3 + g-6 + h-3	15
100	N-2 + f-1 + n-1 + r-1	5

表_	
A	海炎(固定)
В	海葵(移動)
C	巨蟹
D	粒子蛏
E	能動物数值
F	水母(固定)
G	水母(移動)
FI	水母 移動躍蹤)
I I	76 H
J	黄貂魚
К	雅 魚
L	吃人魚
M	海艪(固定)
N	海獺(移動)
0	布體(移動跟蹤)
P	旅 渦
Q	抱狗
R	魚藥
S	木箱(固定)
T	木箱(移動)
ប	木箱(消失)
V	(()) () () () () () () () () () () () ()
W	鐵箱(移動)
х	油桶(固定)
Y	油桶(移動)
Z	帧资 带
8.	踏板(固定)
Ь	踏板(移動)
d	床(移動)
8	保险箱(固定)
f	保險箱(移動)
R	地板(固定)
h	地板(移動)
1	桌子(固定)
1	椅子(移動)

m	台車(移動)
n.	氧机桶
r	台車(固定)
t	鐵
ц	浮水(移動)
у	排
(1)	圓 球 楯
(2)	三角錐橋
(3)	三角維彩
(4)	三角維體
(5)	風球艦
(6)	力 黱 緞
(7)	圆球粒





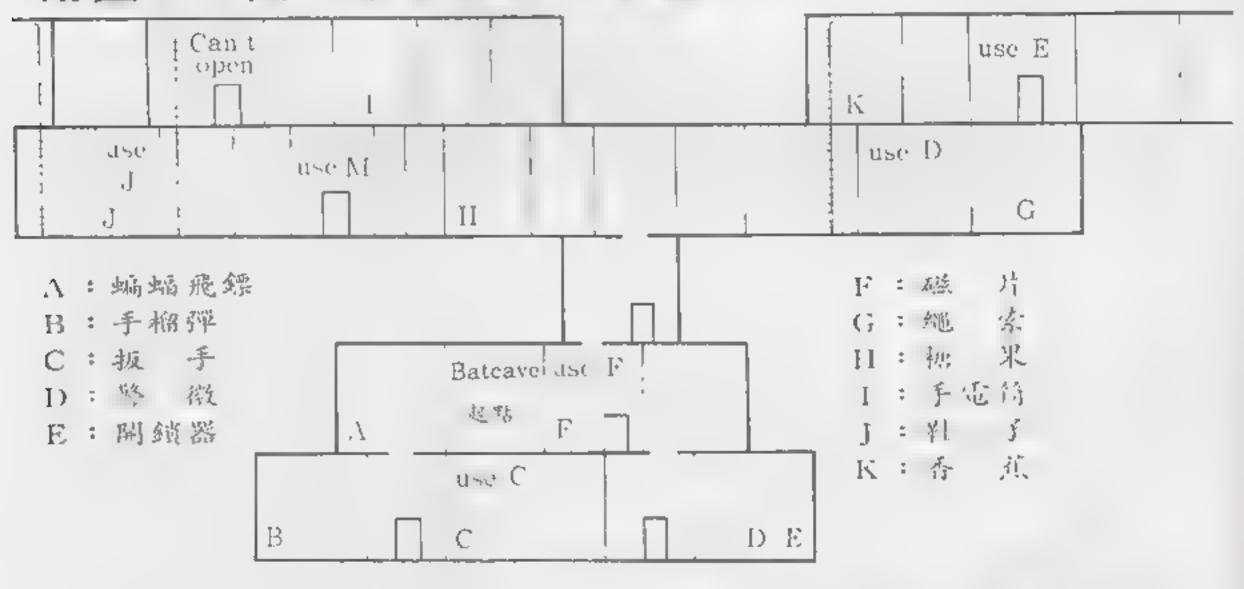


蝙蝠俠"先言时打击下允哥怎... ,在蝙蝠洞中(參閱附圖一)可接到 蝙蝠飛鏢、手榴彈、扳手(記得修理 心儿、抗紅嘴、汗水、高音。的是 儿儿的後,就可扩入代音。這一顿。 用戶每後,就可扩入代音。這一顿。

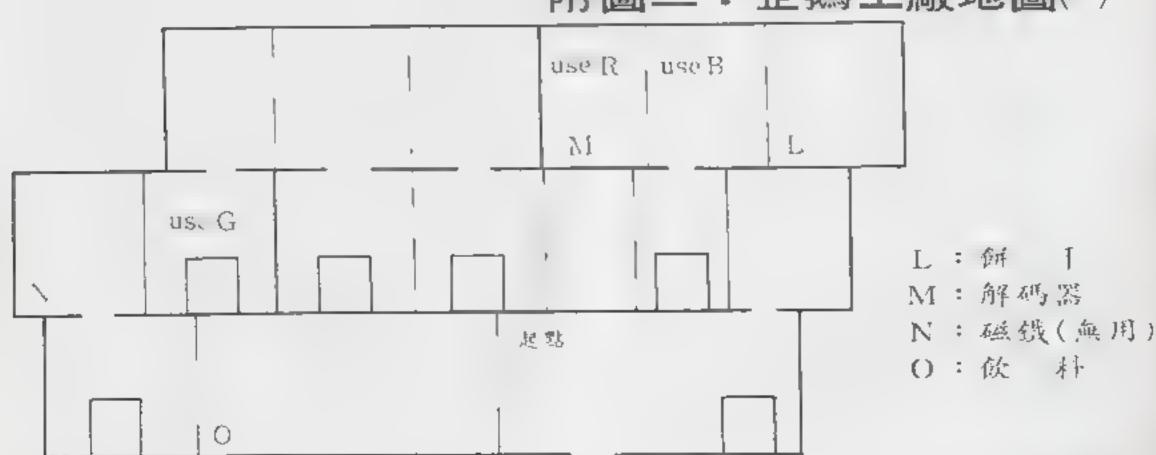
次何有主,可能規一通過「作門」 管爬下,繼續走,看 , 元次交達可加了主义,方子也人。 于吧 ,每是,又有 主、主、子名公子支人官, 可需水管 1.製到屋頂, 使用陽 展上屋直 在屋頂上の鬼 道打不傷 門,就可進入工廠。

的門,還可拿到一支手電筒。再沿水 管爬下,繼續走,看到一雙鞋子(穿 上吧,每上,又看到一支水下, 上 上提到屋頂,使用開發器打開鎖書的 門,就可進入工廠。

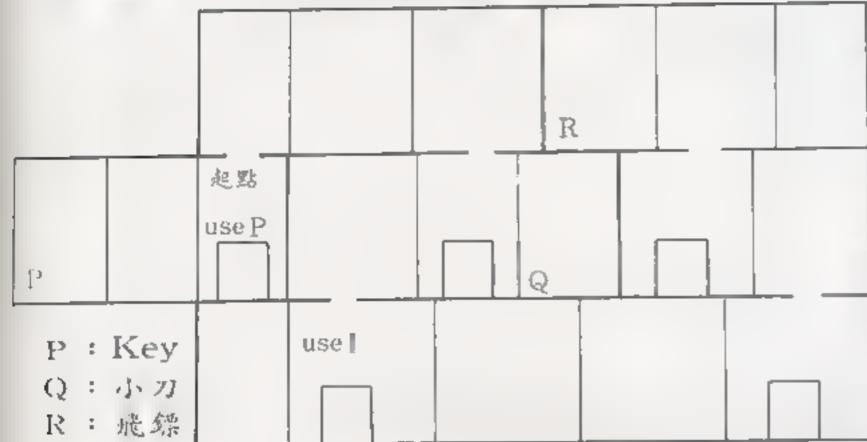
附圖一: 高登市及蝙蝠洞地圖



附圖二:企鵝工廠地圖(一)

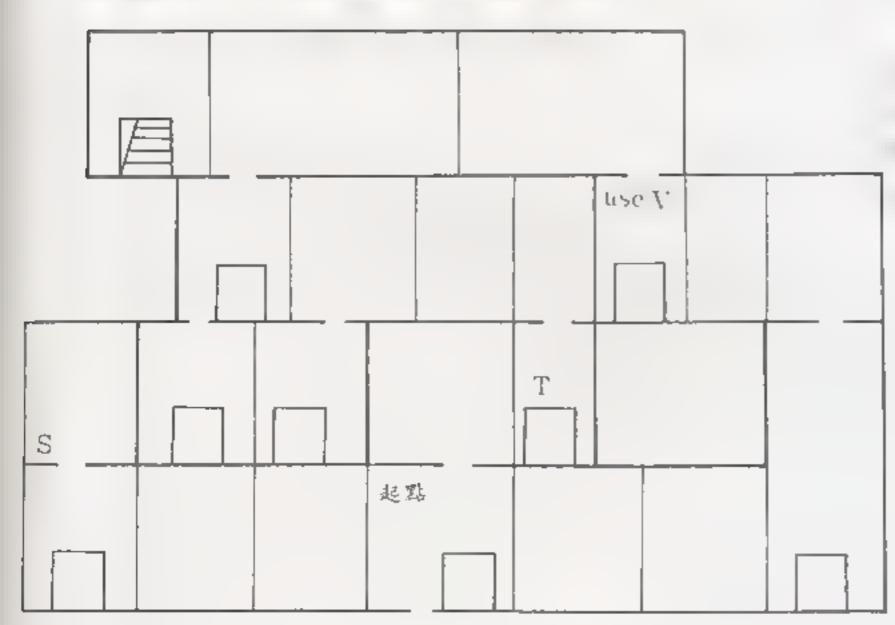






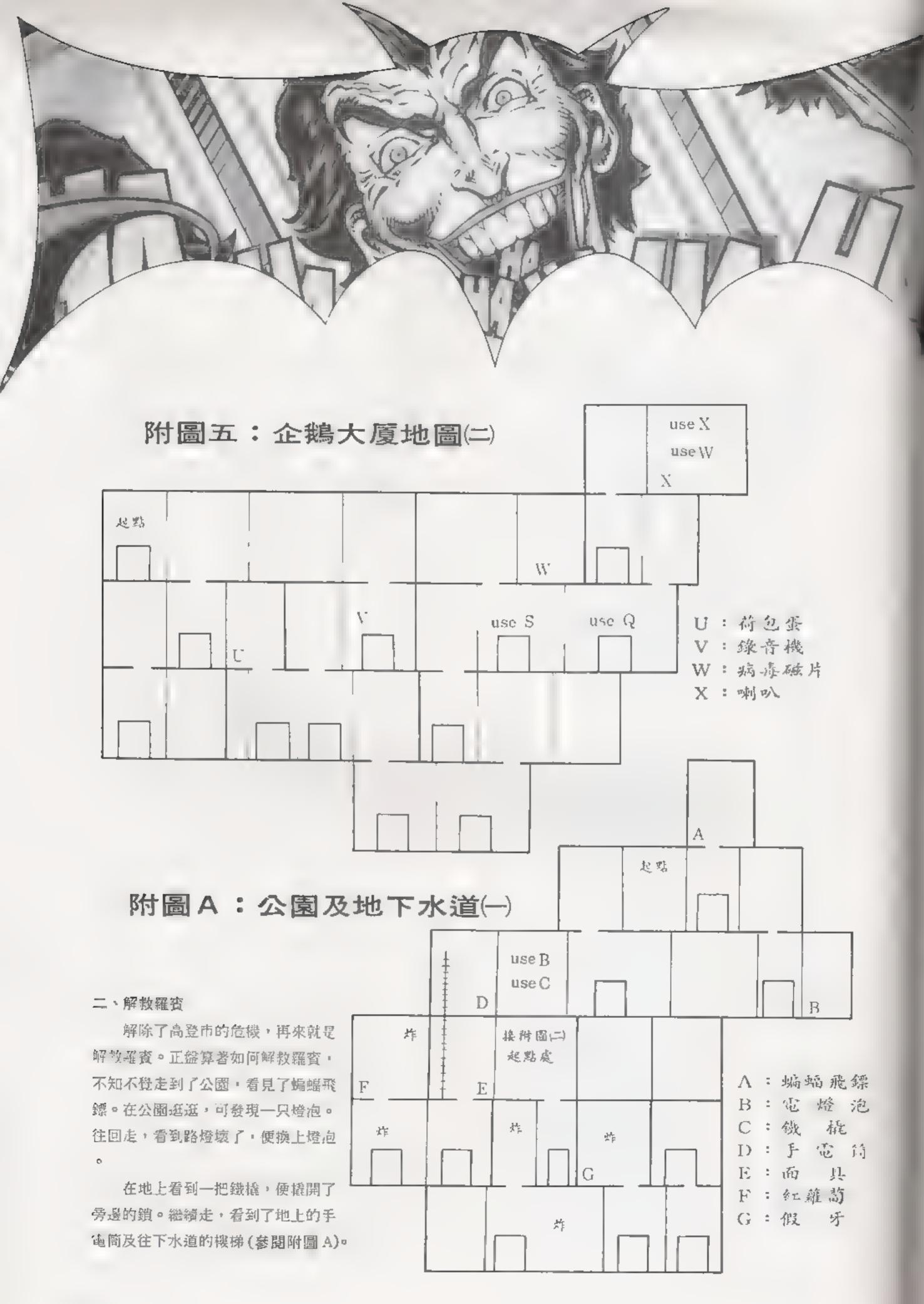
五个制 總部的電腦中心,在地上 石工,一文小喇叭,先吹起勝利的號角 文、手利,毒磁片插入電腦。於是蝙蝠 俠又马度粉碎企鹅的野心。

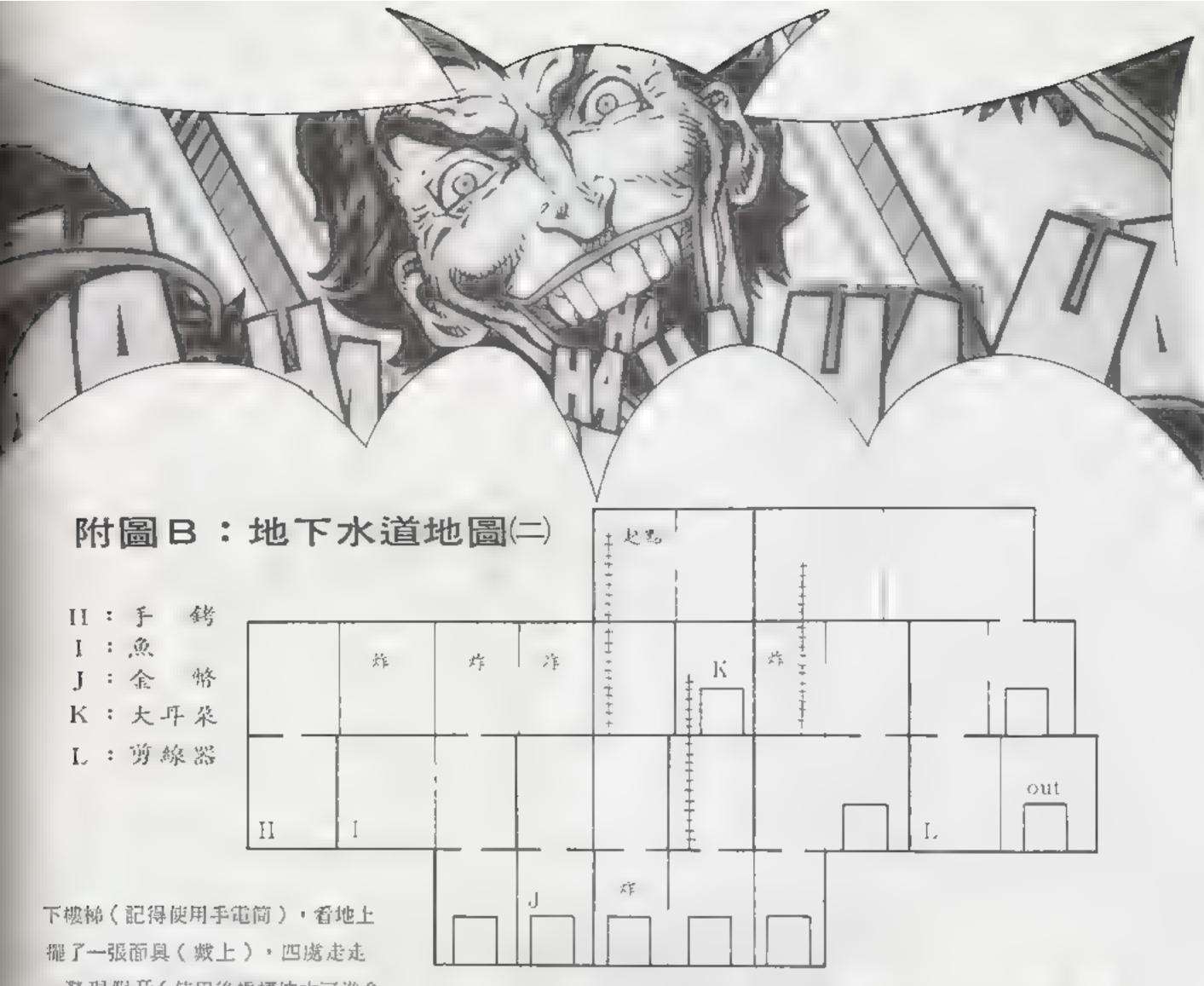
附圖四:企鵝大厦地圖(一)



S: Key

T: 蛋糕



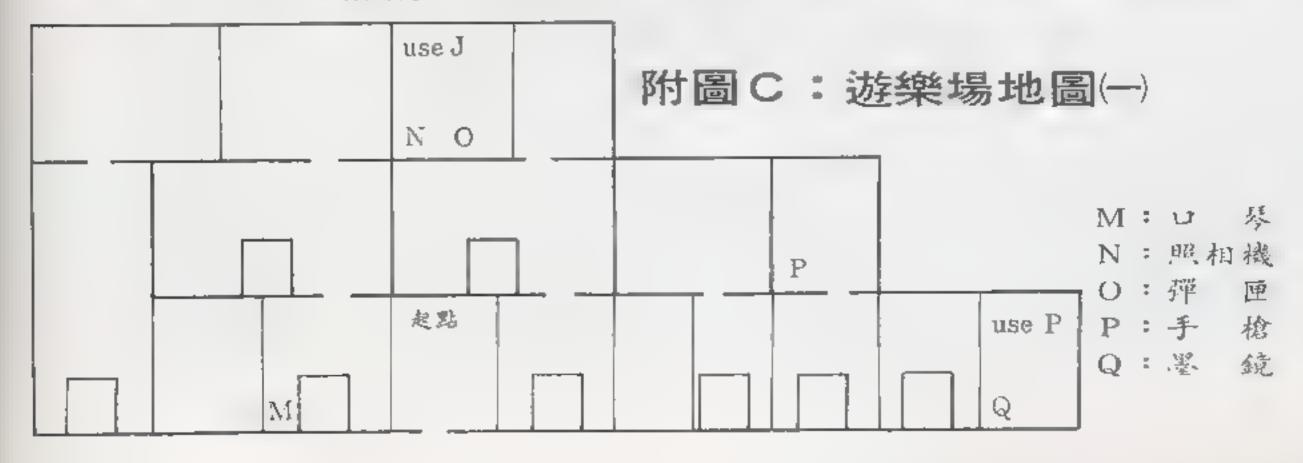


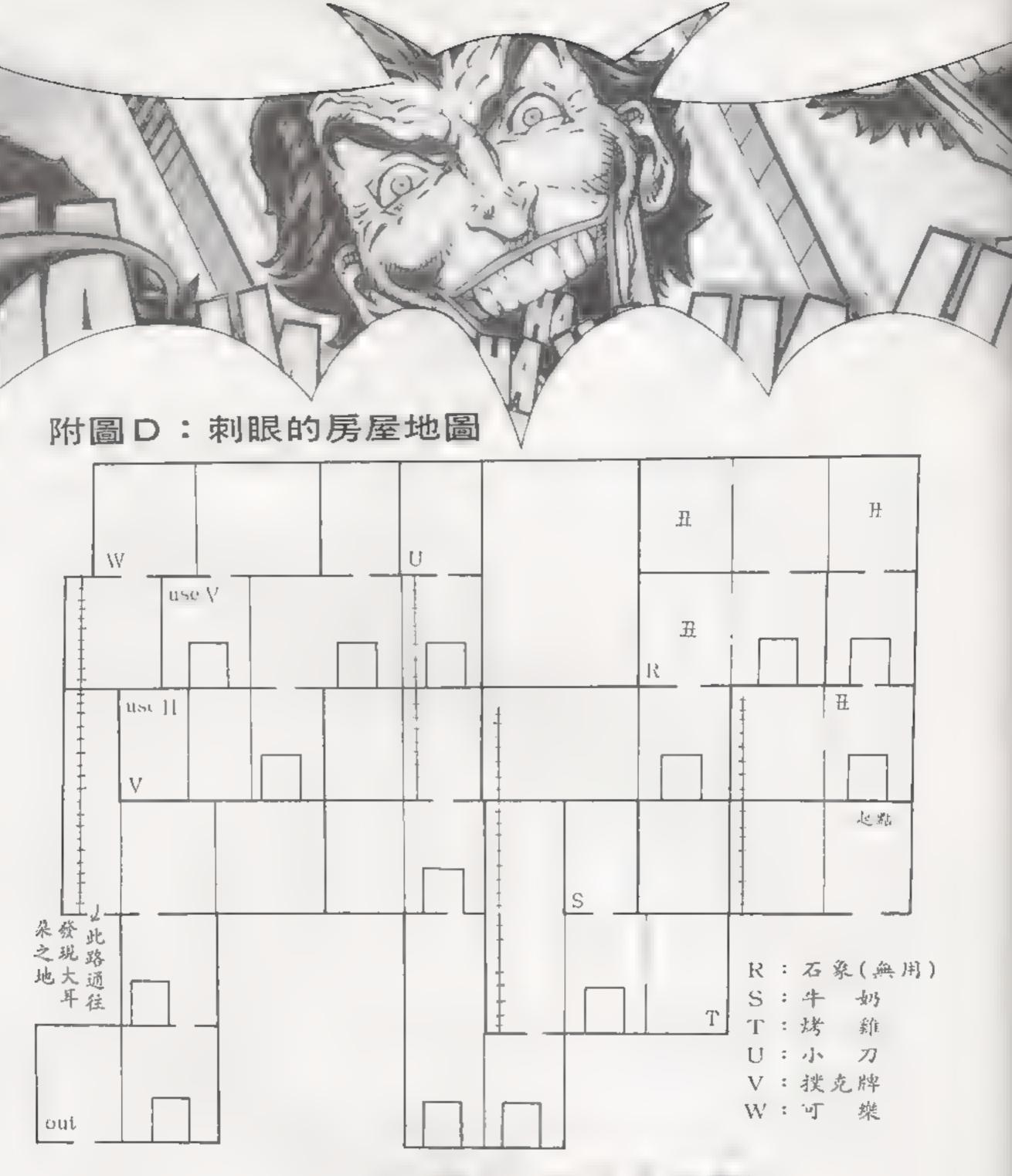
下機梯(記得使用手電筒)·看地上 擺了一張面具(數上)·四處走走 , 發現假牙(使用後蝙蝠俠才可進食)及許多炸藥,可惡的小丑,心地如 此狠毒。

再繼續搽險(參閱附個B),可 發現手銬、金幣、剪線器及大耳朵 (使用後即可丟掉), 倉到剪線器後 就沿路回去,將途中的炸藥全部用剪 線器剪掉導火線。炸藥處理掉了,就 可離開下水道,進入小丑的遊樂場 (參閱附個C)。往左可發現口琴 (用完即丢),往右可看到幾台吃角 子で先・子里全 (4 未元,便可得至)。 回, 万外發制了一台照相機(用完即 五)。

腊開此地,再向右走,進入一房 間內可發現一隻手槍(裝上彈匣)。 離開後,進入一刺眼的屋子,白茫茫 的一片,往意也看不到,只得先試開 。正走,可玩射擊遊戲(使用槍), 將鱼全部射下,若子彈不夠,再回去 玩吃角子老虎,但只能得到兩個彈匣 字争允玉射掉後,便可占到一品間 人以為獎貨。回到那刺眼的房間,數 上四是 展開新的冒險 多克利區 D

一之人是司馬瓜为馬子, 之元戰 、平與, 東 看海野物, 這門屋子中 可表現上升的時, 在東國五次的基 時後 等國計圖D標明 丑。字之 位置),便可將小丑獨之於去, 它集 用手铐將他達住,以免也再要逃脫。

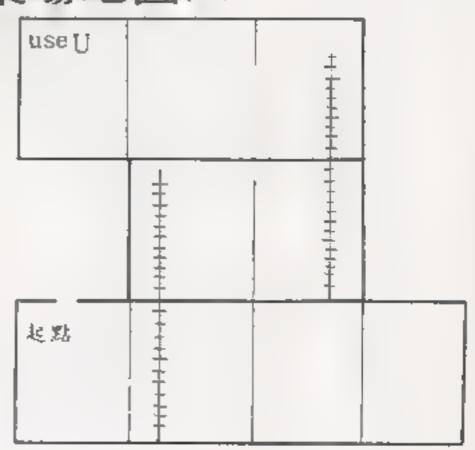




附圖 E:遊樂場地圖(二)

抓到小丑後便可從他身上搜出一副撲克牌·在適當位置(参閱) 附圖)使用,即可解開一道門,此門就是發現大耳朵房間中的那道 門,原來只可出不可進,使用撲克牌後,就可進出了。

此房子中是可找到一把小刀、一些食物和一隻小石象(無用)。離開此房子後,到了遊樂場外(參閱附圖E),到達羅瓷被關的地方,使用小刀割開繩子,即可圓滿達成任務。





。。。。請繼續看着影奇情冒險敬事

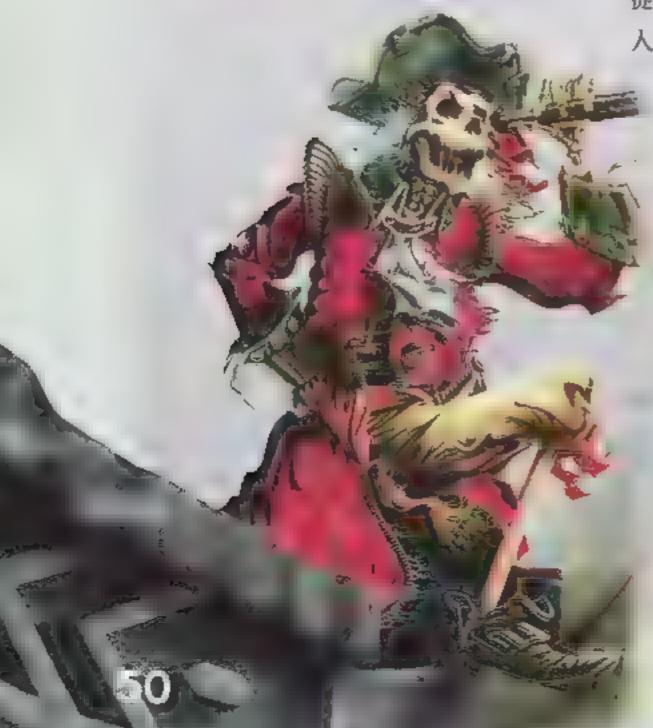
81.老闆一見顧客上門,便手舞足 蹈實弄起他那全套的推銷辭令。



82. 買貨自然從最好的挑起(1) , 右邊這艘船果然設備齊全, 可是我身上只有一百多元(3)

・便問可不可以除服(2)

老闆不接受・不過他說如果我 有份工作・鎮上雜貨店老闆會 同意貸款給我。既然如此,看 看別艘船吧(3、2)。





83.這艘維京(Viking)梅盜船不 錯,但我還是買不起,只好再 看更便宜的(2、3)。



84. 老闆帶我到一艘黝黑大船面前 . 「這是唯一到過猴島」而載 **著生還者回來的船。前任船主** 是兩位愛好冒險的海流・他們 駕駛這艘船出海探查猴島之秘 , 結果和其他人一樣, 再也沒 有回來過。他們的下落是個待 解的謎。就跟還艘船為什麼會 從猴島回來・船上卻沒有半個 人一樣。有人說是一群黑猩猩

水手把船開回來的。』 這就奇了,整個加勒比海 地區都不產黑猩猩呀。 我還是買不起,只好離開 ,另想别的法子(2)、 3 \ 5) .

臨走前老闆不忘給我一張 名片, 還給我一個羅盤, 内有一塊強力磁鐵・只要 我想質船,它就能指引我 回到這個地方來。



85. 問雜貨店老闆肯不肯給我一份 貸款同意書(2),他反問 我是否有份工作。照實說·他 一定不給,只好「成大事者不 拘小節」,撒一次謊(1) 老闆聽了之後,便上樓開保 險權(記下門把轉動的方向順 序)取文件下樓來填寫。老闆 問我在那裡工作,我瞎掰了一 個(前面三句任選一句),但 被職破,老闆又把文件放回保 **險櫃去。騙不到就用偷的!先** 使調虎離山計: 請老闆再跑一 趙・問劍王願不願意見我(1)。等老闆出門再上樓開保險 櫃(<pull handle>一次,然 後<push handle>三次, 再<pull handle>一次,最後 <push handle>一次) · 拿 走文件,一瞧果然是貸款同意 書・款額竟然高達5000元! 遺 下子船有奢落了。







86.找菌船廠老闆買那艘去過猴島的船(3、3),從2000元 域起,和老闆討價還價(2)、1、2、2、3、3、1、2、4),如果老闆不肯讓步,則掉頭走開(4)。走到半路,老闆會叫住你,如果出現對話讓你選,則選2不退讓。

離開後再回來照上述步驟討價 還價一番。如此反覆為之,大 概第三次時,老闆就會讓步寶 船給你了。另外他還強調要你 找齊三名船員到碼頭和他跶頭。



87.把市長遭綁架一事告訴劍王 (3),她起先不相信,看 了鬼船長留下的字條後,便毅 然決定同我去救人,約定在碼 頭會合。



88.話說鬼船長 LeChuck 绑架了 市長,回到猴島底下的秘密窩 藏處……咦?這不是混亂島上 的醫長嗎?怎麼會在這裡?一 名鬼水手進來稱呼他船長。莫 非……?!



89.沒錯·警長正是鬼船長所假扮! 鬼水手:「囚犯好幾次想逃, 但都失敗了,我們把他牢牢關 住,就連老鼠也跑不出來。」 鬼船長:「但願如此。我多年 來苦心策劃,差點功敗垂成, 現在不能再冒任何風險了。」 鬼水手:「Guybrush Threepwood那楞小子被您料理掉了 吧?」

鬼船長:「當然。他早已葬身 海底,說不定這時候已被魚蝦 吃得只剩幾根骨頭了。去瞧一 瞧藥根(the root),確定它 還牢牢鎖蓍。」



90.到小島找獨眼大漢。他聽我說 市長被绑架([]),

直說荒謬,等看了字條,便憂心忡忡問我該怎麽 辦。

我說找齊船員就可以揚 帆追過去(3),他 反問我船長在那裡,我 指指自己,他認為我不 夠格,除非我能證明。

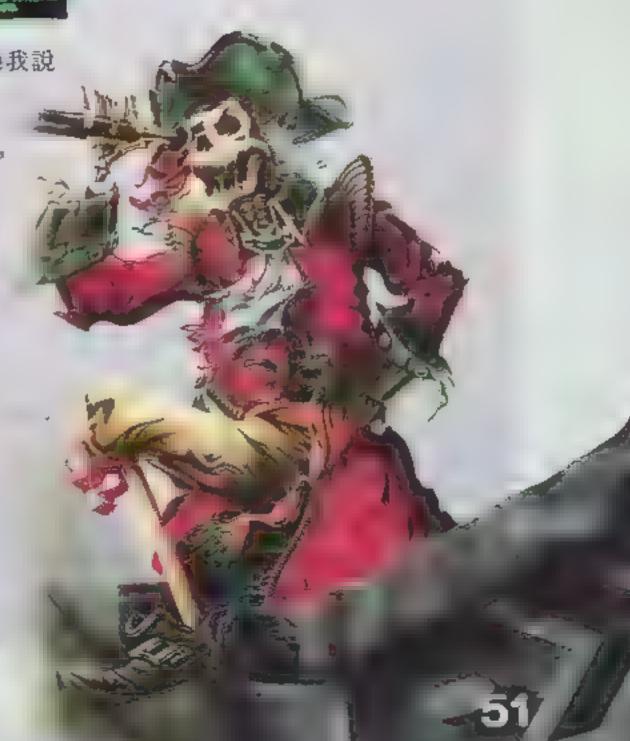


91.獨眼大漢帶我到一道門前面, 請我看那隻傷了人的禽獸,還 說晚上一想到牠就不敢待在屋 裡。真有那麼可怕嗎? 開了兩道門後,他突然想到這 個星期還沒體牠東西。



92.第三道打開後·獨眼大漢要我 自己打開最後一道門,伸手摸 那隻禽獸,證明我夠勇敢,他 則躲到一邊去。

為了救佳人・沒什麼不敢做的 ・開就開吧<open door>。



猴島小英雄



93.啊,這是什麼?一隻鳥(murderous winged devil)。摸上一 摸(對地執行任一動作指令)。 獨眼大漠見狀立刻下來把門關 上,一面稱讚我的勇氣,一面 自實是懦夫,連替我洗甲板的 資格都沒有。

> 為了湊齊人數,我只好「愛才 若渴」,好言相對,最後教他 收拾行賽到碼頭會合。



94 和囚犯談交易,如果願意做我 船員,就設法救他出來(1 、1)。囚犯滿口答應。



95.看到門邊那桶畫著骷髏頭的酒 及?用杯裝酒 <use mug with barrel > ,快步走向監獄。 物品欄中的 mug 在裝酒後變 或 mug'o grog,但酒會關鍵

初品例中的mug 在装酒饭袋 成 mug'o grog,但酒會腐蝕 杯子,隨著時間逝去就變成 melting mug,然後是 mug near death,再來是 pewter wad,最後消失不見。所以在中途要見機把酒倒到另一杯子 裡,大約在街頭小販、雜貨店、監獄之前和進監獄之後各要



做一次。

96. 把酒룑在牢門鎖上就成了。



97.囚犯大呼他自由了,道了一聲 謝,卻又罵了我一聲笨蛋,大 笑離去。

他真的會言而無信嗎?不,我 相信他會回來的。



98.依約到碼頭上, 舊船場老板早 就把船關到這裡等我了。

> 老闆:「嗨!你來, 真是太好了。我在這兒等你的時候,少 說也有十個人看上這條船,出 價要買,但都被我回絕了。因 為我知道深深愛著它的人,一 旦失去它將會心碎的,我沒說 錯吧?」

> 見我沒表示什麽,馬上接著說 :「我就是這樣的人!看,這 麼棒的船件著美麗的夜景…… 我改變主意了,我實在無法割 捨它,我可以退錢給你。我怎 麼會把這麼討人喜愛的船實了 呢?」

99 話沒說完,只聽砰然一聲,一 根桅木折斷,掉進海裡。老闆 見狀立即改口:「呃,貨物出 門搬不退換,對不?」說完掉 頭便走,中途折返塞給我一些 航海文件:「禮物送你,千萬 記得是我送你的啊!」







100 囚犯:「嗨,好久不見。」 我問他是不是來實踐諾言(图)

·他答道:「任何一種輕鬆賺 錢的機會,我都不會錯過。」 什麼,賺錢?這時劍王來到,

附和:「我們正等著拿錢,不 是嗎?」

我火了, 堂堂劍王什麼時候變得這麼沒格調?(選前三句之一)。

劍王認輸·轉話題說道:「那 艘破船在那裡泡水幹麼?這麽 物擋在那兒·我們的船怎麼進 來?」



101.獨眼大漢也來了:「侍者在那 兒?我要他替我搬行李過來,」 什麽?救人如救火,他還有心 情擺架子吆喝?

> 劍王:「到底是怎麽—回事?」 囚犯:「我們的船在哪裡?」 獨眼大漢:「船員在哪兒?」 唉,看來事情沒有想像的容易

猴島小英雄 Sea Monkey號





於欠缺航海設備或技術。



103 上角:「首先,我很高與能和 各位這麼優秀的水手共事。未 來的路程上不可避免會有一些 風險,所以需要「團隊合作」 。第一步是分派工作。」

> 囚犯:「他又要怎麽『愚弄』 我們?」

主角:「我已列好一份满單。」 劍王:「好一個。愚弄」。」 別犯:「何必费那麽大的勁去 救市長?市長能力強,無需券 人為她安危操心。依我看,既 然有這麽棒的船……呃,有一 般船,我們何不返航,順便遊 光俗。」

獨眼大漢:「遠主意不錯·我 近來心情有些鬱悶·正好紓解 一下。」

劍王:「就這麼决定了,我們 遊覽加勒比海風光。」

這是所謂的 國際精神」?主 角数息:我認了。



> 一翻之下,發現它是本航 海日記,上頭寫道:「3 月10日:我和大副 Toothrot 桶花了一個月 工夫仍然沒有發現猴島的 所在。在混亂島質到的「 指引」(direction),現 在已確定它只不過是份食 譜而已。

「3月12日:真希望

Toothrot 能去冼個澡。」 「3月17日:老天爺保佑

Too throt 別再打鼾了。」

「3月23日:我實在快受不了 Toothrot,早晚會打起來。」 「4月2日:為了表示重修舊 好,Toothrot,今晚特地下廚 做晚餐。」

「4月3日:莫名其妙,船竟然抵達猴島了!昨夜兩人喝了 然抵達猴島了!昨夜兩人喝了 不oothrot 做的湯後就不醒人 事,早上醒來猴島就在眼前。」 「4月4日:我倆划小艇上猴島,想到我們是第一批踏上猴島的文明人,內心激動不已。」 「4月5日,我不得不折回船上,因為 Toothrot 出發前忘 上,,因為 Toothrot 出發前忘 只寫到這裡。



105.他們真的做起日光浴來了。



猴島小英雄



106.打開右邊的 chest,往裡頭一 瞧, 發現一瓶酒, 隨手拿走。 拿走 giant piece of rope。



109.用剛得到的小鑰匙打開右邊小 樹櫃 (cabinet),拿出裡面 的小箱子(chest),打開得 到一張紙 (piece of paper) 和幾枝肉桂(cinnamon sticks)

mononitrate(單硝鹽)和 BHA若干。

煮沸後改用文火直到糊稠為止

以上乃四人份。」

看來這就是航海日記提到的 「指引」了,真是一份奇特的 食譜 --等等,照航海日記看 來,這份食譜恐怕真的內藏玄 機。照著做做看。



107.打開面前的 kegs, 得到火藥 (gunpowder) •



110. 瞧瞧那張紙 (loot at piece of paper),上頭寫著:「往 猴島之路!先將鍋子熱到450 度,然後放入下列材料:

肉桂1枝,

薄荷葉 4片:

壓平的人頭骨 1 個,

島賊墨汁1滴,

猴血(Monkey

Blood)2品般,

活雞1隻,

硫黄3盎司,

pyridoxine (維他

命B。)、

hydrochloride (氫氯

化物)、zinc oxide

(氧化鋅)、yellow

8(黃色8號色素)

· mine (碳)、



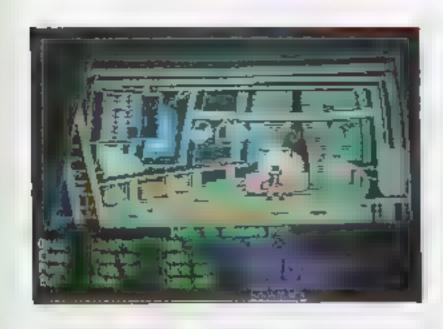
111.登上繩梯 (rope ladder),取 下海盜旗(Jolly Roger)。



108. 拿走鍋子(pot), 打開碗櫃 (cupboard),取下麥片罐 (cereal),打開它,裡頭有 贈品,仔細一瞧(look at prize),是隻刻著猴子的小 鑰匙(small key)。



後島小英雄



112. 把 cinnamon stacks ` breath
mints ` Jolly Roger ` ink `
fine wine ` rubber chicken `
gunpowder和 cereal 放入 cooking pot中。



114. 巫毒教咒語發生效力,使船走 了一段呻秘的航程。我也跟著 昏睡了數天。(按動作鍵或選 擇鍵站起身來)。



117. 先去取一些火藥,再用毛雞 (feather pen)引火(use feather pen with red hot fire)成為flaming mass 。



113.就在所有材料都放進鍋之際, 轟然一聲,天地變色,我頭昏 目眩了……。



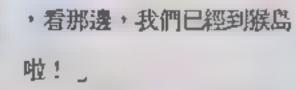
115.太好了·找到猴島了。



118.把火槳自炮口(cannon nozzle) 放進去,裝上導火線(use giant piece of rope with cannon), 戴上蝎子(use pot)



116.我與沖沖地對他們三人說: "嘿



三人看看猴島,又看看我

• 獨眼大漢領頭說道 :

「等你找到市長再通知一 聲,我們會為她多準備一

張椅子。」

好哇,當初你們是怎麼說 的?今天到了目的地也不 肯上岸救人!



119.點燃導火線後, 程緊爬進炮管 裡(這招正是從混亂島上馬戲 班那兩兄弟學來的)。果然轟 地一聲把我直接射出去!









二、尋找彩票一漫遊洛杉

首先,乘里沿著 BALL ROAD向 右上方前進,經過圍牆,趁綠燈亮 時,迅速通過馬路,再繼續向右上 方前進,終於到了KROD電視臺。

電視臺正準備錄製「我愛紅娘」(Dating Connection)。萊里心想這是「獵艷」的好機會,錯過了就可惜了,不過,沒中彩票的話,櫃臺小姐是不會讓萊里進去的,但是彩票到底要在哪裡買呢?



趕快繼續向右前進,經過一處可眺望好萊塢的圍牆,再往前走到一處空地,萊里注意到木板圍牆上有一個小洞,天生偷窺狂的他,抱著一窺美女的期望往洞裡一瞧《Look through the hole》,只看到有人在玩警察故事,頗爲失望。

三、購買彩票——券在手 , 希望無窮

萊里繼續往前走, 終於到了 QUIKIE MART。走進店裡,和女店

| 加売間|

員搭過訕〈Talk to girl〉,發現 這家超級商店有樂透彩票出售,便 用全部的財產(一塊美金)向女店 員買了一張〈Buy LOTTO ticket〉 ,並將彩票投入搖獎機中,隨意輸 入六組三位數的幸運號碼,至於會 不會中獎,就得靠運氣了。現在萊 里可是名符其實的窮光蛋了,先別 買汽水,否則萊里可會因賴帳而死 在潑辣的女店員槍下,她可是南方 出身的膘悍牛仔女郎…。

如果沒中樂透彩票,萊里美好 的將來、樂透彩金,還有美嬌娘, 不就全都泡湯了?別急,萊里自有 妙計…。

四、我愛紅娘·紅娘愛我 一百萬富翁的誕生

現在萊里迫不及待地衝往KROD電視台,一進入電視台大廳,立刻拿彩票給櫃台小姐看 (Show ticket),小姐看過彩票後,就會告訴萊里遛次開獎的六組號碼有哪些,(記得把它們抄下來)並且問萊里的六組彩票號碼是幾號。有點小聰明的萊里就將剛從櫃台小姐聽到的六組號碼輸入,她就會爲萊里打開「綠房間」(Green door)的,大門。

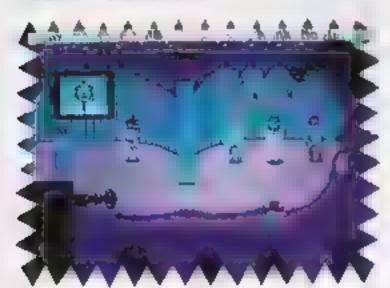


走進綠房間,先坐在長條沙發上《Sit》等待錄影。要上電視了, 千萬別緊張。突然從左邊的門走出一個人大聲吆喝萊里跟他進去,大 夥已經在錄影棚等了很久了,於是



萊里從沙發上站起來〈Stand〉。並 跟他進了我愛紅娘的錄影現場。

節目一開始,主持人介紹來資 及女主角芭芭拉,隨後便向三位男 士提出不同的問題。



不論是怎樣的問題,紅鷺星高 照的萊里隨便答什麼總會被選中。

離開我愛紅娘的錄影現場,回 到綠房間,先別急著走,工作人員 會出來向來里道賀並將獎品(南太 平洋之旅的船票)拿給萊里。先坐 在沙發上休息一下〈Sit〉,從右邊 房間內會出來一位女主持人找萊里 去錄樂透獎的抽獎實況。





幸運的萊里輕輕一轉,就獲得 一百萬元的獎金!從身無分文、被 女友「唾棄」的窮光蛋到人財兩得 的百萬富豪,萊里這回真的「發」 啦,而且還發得非常雖奇。

此外萊里又能和我愛紅娘中的 芭芭拉同乘「愛之船」共遊風光綺 麗的南太平洋·萊里的內心充滿了 幸福的感覺……但是芭芭拉知道她 竟然選中萊里這位「其貌不揚」頭 髮微禿的糟老頭時,又會作如何想 呢?

从相空間II

五、南太平洋之旅前的準 備

來里帶著興奮的心情回到夏娃的住宅,卻發現他的東西都被清出來倒在垃圾桶中,萊里連續看了兩次垃圾桶《Look trash》最後終於找到了他的護照, 撿起護照《Get passport》,有了護照、獎金,這回南太平洋之遊一定是一趙非常愉快之旅了。萊里恨不得馬上搭上愛之船,不過,上船前總要打點些東西吧!

走到圍牆邊,向右邊橫過馬路 到達公園再向上走到Molto Lira的 服裝店,進去挑件稱頭的衣服吧。



進去之後,萊里發覺店內有些標示牌,仔細一看〈Read sign〉,原來泳褲只有半價而已,好吧,就挑件泳褲好了,走到店的最後面,那邊有一支架子吊掛著許多泳褲,〈Get swimsuit〉拿了一件昂貴的泳褲到櫃台小姐那付錢 〈Buy swimsuit〉,櫃台小姐要找89萬元給萊里,萊里爲了趕搭愛之船,沒時間看她一張張算著百元大鈔,只



好順手抓了一大把百 元大鈔先走了。

再走到藥房,進入藥房後向左走到左邊的矮櫃邊,拿起一瓶防曬油〈Get lotion〉,走到櫃台付錢〈Buy lotion〉,立刻到 QUIKIE MART超級商店買些東西,船已經快開了一動作要快!



初地中 別地工 門 工

進入超級商店,走到蘇打機旁(soda),

《Get soda》,開始裝 蘇打汽水,不過杯子顯 然是大的雕譜,萊里決 定把遺個超大杯的蘇 打汽水帶走,注意看 他是怎麼辦到的呢? 記得要到櫃台買單 〈Buy soda〉 , 沒忘記她是一位兇悍的南方牛仔 女郎吧! 現在, 搭船前的大事, 就 是到理髮店去修剪門面一番。

進入理髮店後,坐下〈Sit〉, 全由理髮大師爲你設計啦!







六、 懸疑的劇情——位 KGB 特務,兩位萊里 再到樂器行,此時已開張,萊

…夏娃家附近地圖…



里走進去和女店員交談〈Talk to girl〉,她卻用西班牙語交談,交談過一陣後,店員會無緣無故地將



一樣奇怪的樂器交給萊里。接著出現一幕奇怪的樂器交給萊里。接著出現一幕奇怪的劇情,竟然有另外一位和萊里長得一樣的人在萊里走了以後,進到樂器行找店員要剛剛那樣奇怪的樂器,原來女店員也是農奴基博士的手下(片頭劇情部份),而將萊里誤認爲是現在進來的人,而把樂器(內藏微縮影片即icrofila)誤交給了萊里,另外,KGB(蘇聯特務組織)也已盯上萊里,準備奪取萊里手中的微縮影片。

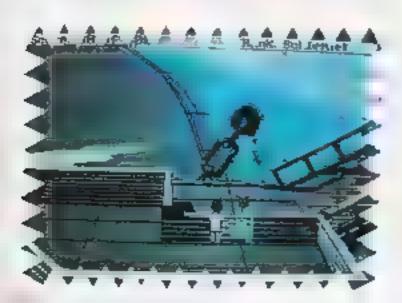
來里對 KGB 特務的出現雖然有點納悶,卻還不知情…



被KGB撂倒的下場

七、趕搭愛之船

萊里立刻前往碼頭,南太平洋 之旅的愛之船已在此等候多時。將 船票拿給收票員看〈Show ticket〉



他檢查過船票及護照後即讓你上 船。

多麼令人興奮的一刻啊,船正 要起錨,許多的彩帶飛舞著,好像 在歡迎萊里一般,而在萊里的心中 ,一直掂記著美麗的芭芭拉是不是 也已經上船了。在這艘愛之船上是 不是會發生怎樣不尋常的戀曲呢? 他一直幻想著…幻想著,腦海中浮 現芭芭拉的倘影,心裡充滿著許多 的遐想…



八、母夜叉代女出征



向右走進萊里的臥艙,發現床頭上有一籃水果,看一下籃子上的 牌子〈Read note〉,上頭寫著是冰寶太太(Wrs. Bimbo)所送。先拿了再說〈Get fruit〉。再打開右方的



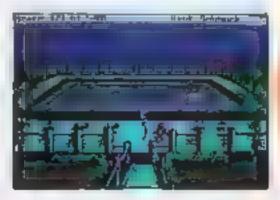
門〈Open door〉,隔壁該 是芭芭拉的臥艙吧! 原來芭芭拉改變心意, 不來了,而芭芭拉的 母親則認爲機會難得 ,於是代女出征。



千萬別靠她太近,等她 把話講完之後,立刻 回到自己的臥艙,關 好門〈Close door〉 , 免得受芭芭拉母親 的「性騷擾」。



在房間裡換上泳褲 ⟨Wear suit⟩ ,
並塗上防曬油 ⟨Use lotion⟩ 。



然後走到泳池,先在空的 涼椅上休息一下〈Sit〉,

相加加斯

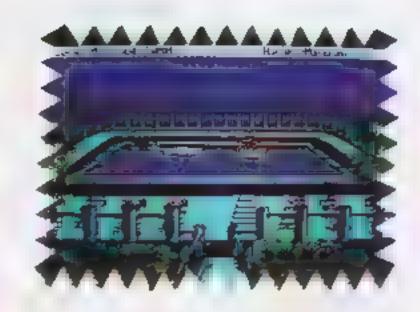
| 加売間|

會有一位女郎前來搭訕,

千萬不要理她,最好在 她出現之前就離開涼椅 〈Stand〉。 走進泳池, 立即游泳〈Swim〉(太慢 的話會淹死)。



游到泳池正中央, 潛入池底(Dive),檢 起上半截的比基尼泳裝 (Get top) (動作要快, 否則會溺死)。

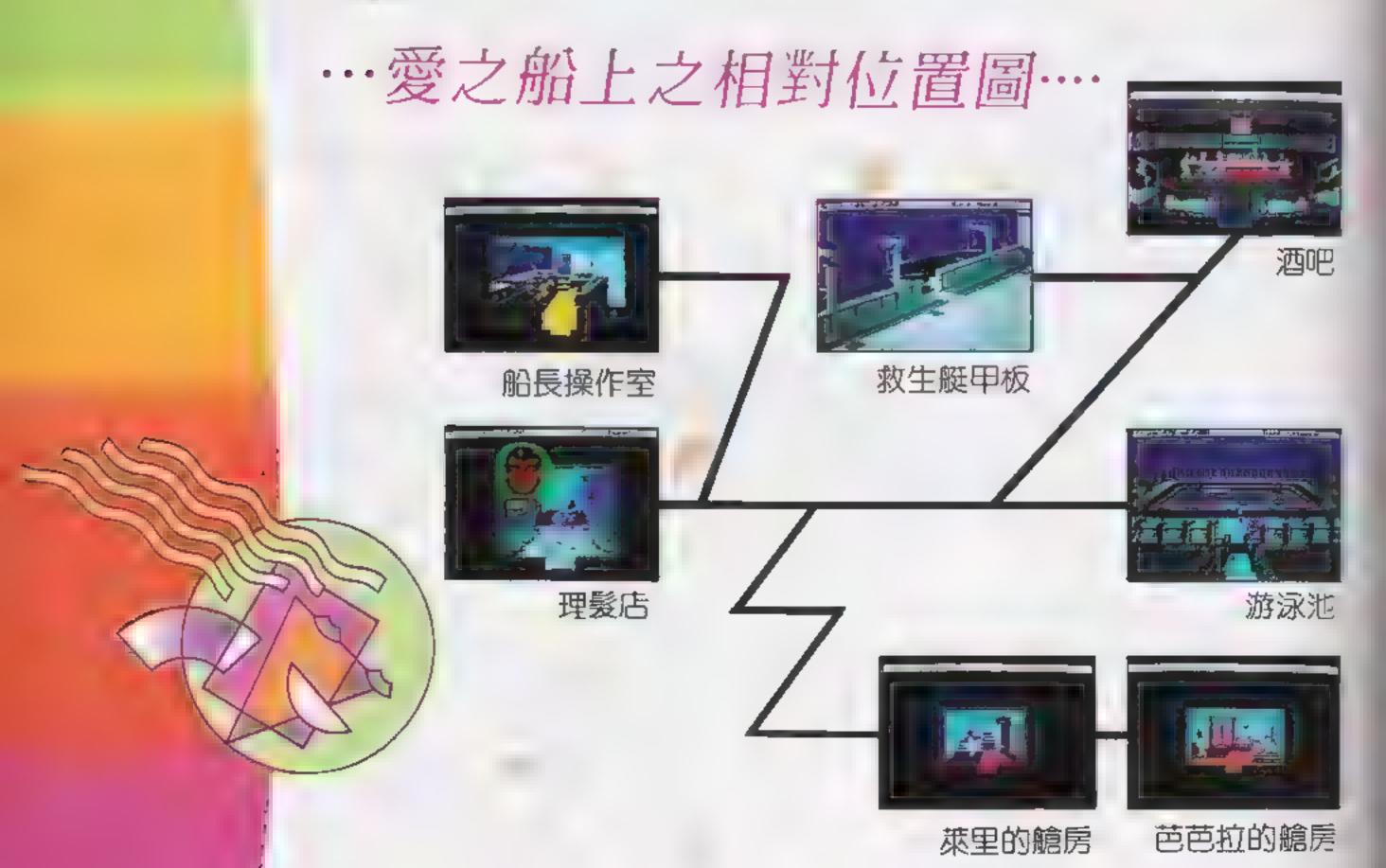


游到池内的梯子,離開泳池〈Leave pool〉,立即回到臥艙。 打開隔壁的門〈Open door〉,進去看有什麼可以拿的(如果芭芭拉的母親還在的話,趕快回到自己的臥艙,待會兒再進去)。走到床頭矮櫃邊,打開矮櫃〈Open Drawer〉,拿走櫃裡的針線〈Get sewing kit〉。 芭芭拉田親的「工具」可真齊全



捏快神不知鬼不覺地回到臥艙 · 並立刻換裝〈Change clothes〉。 這些動作一定要在天黑之前完 成,而且千萬別再回臥艙去,否則 會被「母夜叉」壓成內餅。





強力推薦

資訊應用軟體系列



系列 1. 領航員 (DOS-HELP) ——引導您進入 DOS 領域

一套能幫助您輕鬆愉快地操作 DOS 的軟體,協助一般的 PC 使用者利用簡單的視窗操作方法操作,而不必記憶或鍵入一些冗長的字串,就能隨心所欲的使用 DOS。

DOS-HELP 產品的特點包括以下幾點

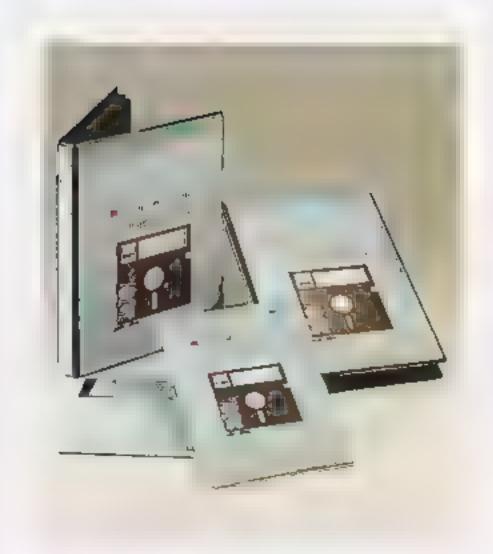
使用操作方面:

- ●視窗多樣化
- ●簡化 DOS 操作程序
- ●使 DOS 指令口語化
- ●提供中英文兩種畫面
- ●不受使用環境的影響

加強 DOS 功能方面:

- ●加強 DOS 拷貝功能
- ●增加檔案搬移的功能
- ●可自行設定功能鍵
- 簡單實用的輔助公用指令
- □溫和的常駐性程式

領航員(DOS-HELP) 定價 500 元



系列2.守護神(PC SECURITY) ——最忠實的電腦保全系統

透過守護神(PC SECURITY)的保護,您不必再擔心電腦的檔案或資料由於不小心的失誤或其它不明原因的破壞而造成電腦資料或檔案的喪失與損壞。

守護神(PC SECURITY)功能如下:

- ●檔案防護功能(LOCK)——檔案唯讀
- ●檔案隱藏功能(HIDE)——檔案隱藏、防拷、防列印
- ●檔案密碼設定功能(PASSWORD)
 - ——可自行設定檔案密碼、保護檔案
- ●硬碟防護網(Hard Disk Protection)
 - ——確保硬碟處於最安全狀態

守護神(PC SECURITY) 定價 750 元

資訊與電腦 出版社

台北市建國南路一段336號3F

TEL: (02)3255750 劃撥帳號: 0167900-5



SOUND BLASTER GARD

聲霸卡:語音卡+ADLIB魔音卡+MIDI卡+GAME I/O+C/MS音樂卡(需另購IC CHIPS)+衆多支援軟體…

數位化語音說放系統……玩音效GAME及接頭…… 向然原育重現······達接M DI樂器···········卡拉OK作唱帶字幕

使稍卡的景骂帜智



聲霸卡Ver1.5的標準包裝



- ①可配合AN MATOR及其他軟體製作生動的語音簡報系統及製作 語音数學軟體(CAI)最佳的 I 具等。
- ②聲霸卡完全和ADUB相容,所有音效軟體都可以玩效果更佳, 立體 + 語音輸出。
- ③可配合關外FM及MIDI編曲、作曲軟體、(以五線譜編曲或作曲) 如VME、MUSIC、SPJR、SP4 0及SPG4 0…等,效果奇佳, 可作為學模或個人學習音樂創作的最好丁具。

齊霸卡擁有:

- ◆ 語音合成功能
- C/MS原有的12機部立體合成音 繼→助摘男購C MS C CHPS才可此功能
- 11醫部FM樂器蓄效,並可宣行 製作(ADLIB★完全相容)
- 數位化齊音輸出
- 數位化聲音輸入
- DMA(直接存入)及減少硬體壓 縮,可節省CPU的時間及記憶
- 標準規格PC搖桿接頭
- 連接MIDI樂器的標準接頭
- ●含功率擴大器及麥克風揷座

- ■可被世界上最大的音效及語音軟體支援
- 附帶軟體項目有:神奇支援電腦 梦/會說話的鸚鵡/語音錄放系 統/語音合成及心理醫師範例軟體
- 糖鉛 卡(SOUND BLASTER)可 插入任何擴充槽在您的IBM PC、 XT . AT . 386 . PS/2(25/30) Tandy(except 1000EX/ HX)及IBM相容的電腦中皆可。

系統配備:

- ①嚴少512KB記憶容量
- ②DOS 2 0版以上
- ③CGA、MGA、EGA或VGA相 容板子皆可。

- 標準包裝:(全國統一售價NT\$6,950 ①SOUND BLASTER聲霸卡界面
- ②FM神奇電腦琴彈奏軟體(FM IN-TELLIGENT ORGAN)
- ③會說話的鸚鵡軟體(TALKING PARROT)
- ④語言製作錄放軟體(VOXKIT)
- ⑤語音合成及心理醫師診斷範例軟體 (SBTALKER & Dr. SBAITSO)
- ⑥內附4片5%"及2片3%"軟體磁片 ⑦說明書及保證書
- @ 條Cable(接喇叭用)

97A is regressed materially of Interest total Bosiness Machinus (M. Action is a registered trademark of Actio INC. Tandy is a registered tradement of Turity Corporation



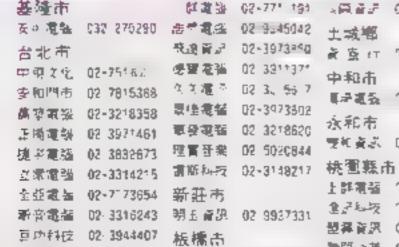
台灣總代理

勤益電腦股份有限公司

台北市南港區東新街34巷18號3 F 0217830887(849)7831673 - 783168 傳運機 、02,7854223 7831417

門市部 台北市安和路22號 Tel 02) 781 5368

歡迎洽購,衆多新進口支援聲霸卡軟體,或詢寄選購品目錄



수國電은 02 331,3365 봉략증은 02,458(212

群進掛 G2-77' t91 《英音》 G2 H702 9 中語市 土城鄉 中和市 全产45次 73 3267665 台中市

楚寨資訊 (3 338925ā

建翼 ≃ 第 03 3374508

孫便士第 - Bo 4227922 高度 er "2: 2503e=7 新竹縣市 個主義。因 035 317277 車車運転 12-9410965 N.英英語 035-950239 現和資本 [7 9285779 宜慶志

群雪瓷塔 035-338211 模諾賽品 633-331603 上評職語 13 638927 . 新華語 639 517 23 喜克萊蓬 C4-2238540 多要要选 C4-2016668

雪箔菱图 34 2614218 作進音訊 34 32529% 台灣交通党94-2520095 提供14建 34 2227498 密新選覧 24-254310円 **收价能强 24-222 275** 經濟電腦 64-3722678 2 *** 資訊 | 94-2521014

雜井鄉

神時電腦 (4-2255635 少鹿鰈 ↑ 電影 | 246-528102

青水鎮 **建型系统 04 8...06** 3 多遺場 048 510223

台南市

港和一美 048-922 89 台南縣 雲林縣 4 5 電程 055 335291 高雄市 嘉義市 **津買資品 05-2223472**

元皇商品 04 6318109 杂步直接 06-2385 33 毛用在27 06-2841795 毛万藏略 05-2655877

がれ避い 06-2280067 京清電腦 08-2697117 森務會訊 05-7831712

黄空電腦 07 2711287

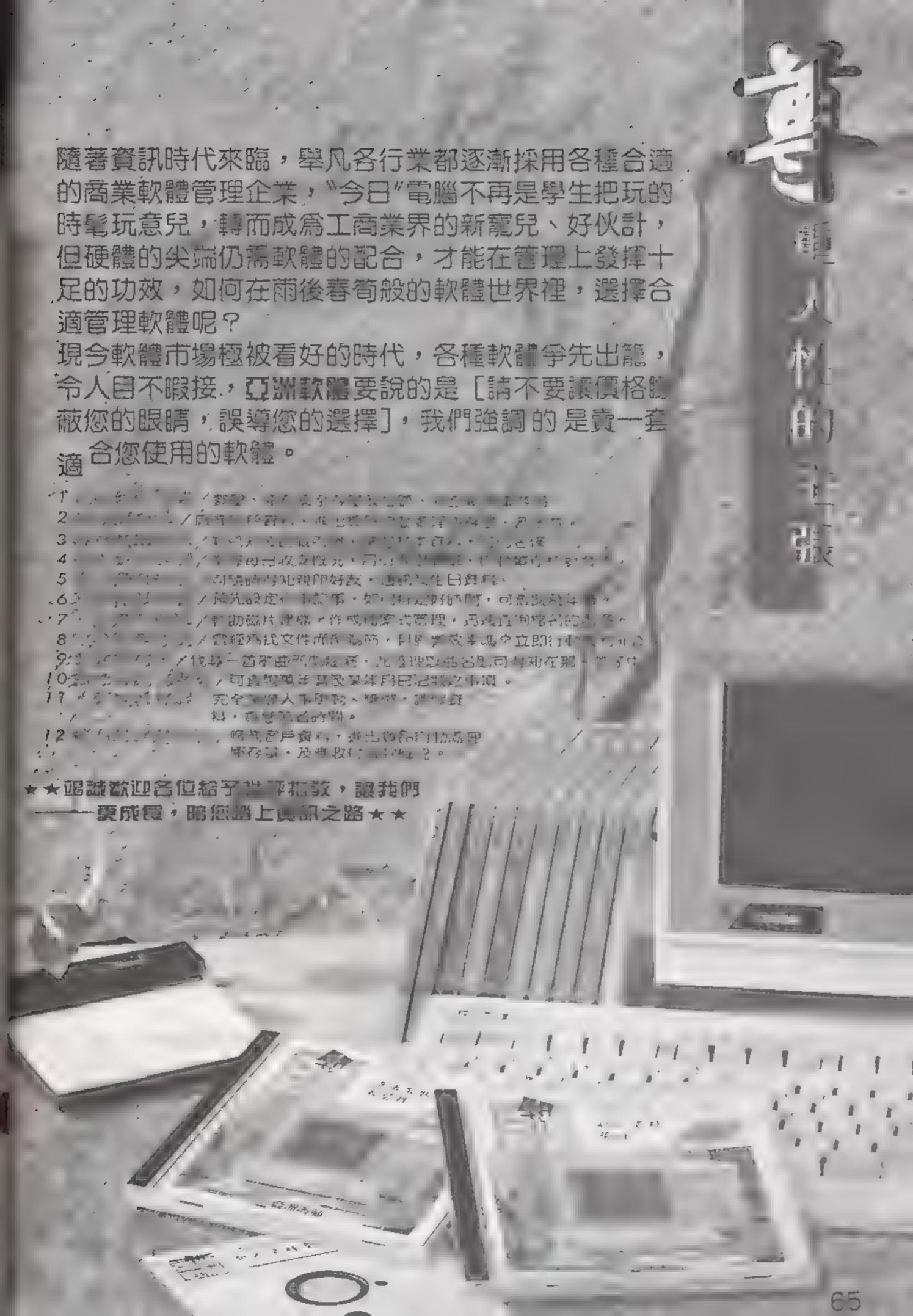
斯山市

亞國電腦 07-2116404 增養私数 07 3362*14

進原電路 07-7479327 岡山鎮 創橋資訊 07-6212280 台東市 北松企業 089-335388 花蓮市 新興電腦 039-335007 花蓮縣 海松資訊 038 888050

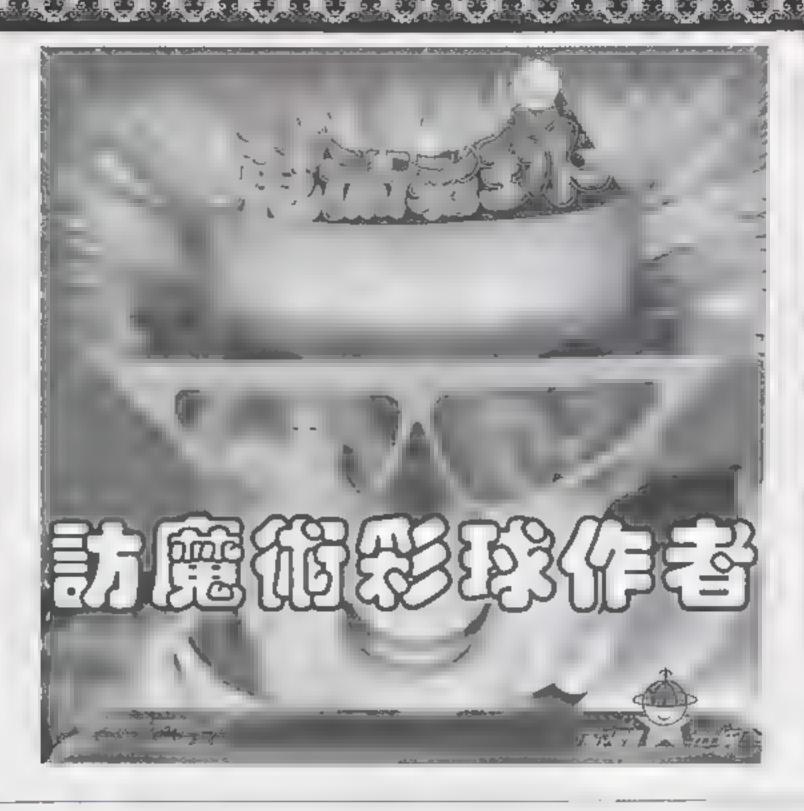
華青電艦 08·8353589

屏東縣



採訪/吳海境







(新彩球的作者一共有四位,各) (基)有各的事業,要四人湊齊一同 接受採訪,實在不太容易。

吳海境(以下簡稱吳):你們 四位怎麼會想一起寫個遊戲呢?

樂一鳴(以下簡稱樂):我們都是因為喜歡玩 GAME 而認識的,早就有一起寫個遊戲的構想,也開始著手規劃一個 AVG ,但是這個計劃很龐大。爲了參加這個比賽,又因爲時間關係,只好另外設計一個規模較小的益智型遊戲,就是魔術彩球(X-ROCK)。

吴:你們四個人是怎樣分工的

游振輝(以下簡稱群):Shy Wen-Feng 負責程式設計,詳媚解負責圖形部份,樂一鳴負責音樂,我負責策劃,包括制定整個遊戲規則——就是先用紙上模擬的方式,把遊戲操作進行的步驟先寫下來,再讓Shy 寫寫看, 寫了之後, 覺得不好玩再改, 例如加入消去金色球這條規則。

英:得到第一名的感想怎樣?柴:開始寫這個遊戲的時候確

實想拿第一名,可是到了比賽現場 卻發現別人也有做得很好的,大家 心裡都想第一名大概沒希望了。

集:到了頒獎那天,我們想會 從第三名報起,就說如果報到第二 名還沒有我們的話,大家就偷偷溜 了。

关:參加了金磁片獎這個比賽 ,你們有什麼樣的感想?

Shy Wen-Feng (以下簡稱 Shy):國內想寫遊戲的人很多, 以前都沒什麼管道,他想拿出來時 不知道要拿給誰發行,也不知道是 會得到什麼結果,寫AME 這東西 的事玩玩的心態。 GAME 這東西 可能需要設計變久的,花長時間去 解,而結果只是自己在欣賞的話, 會有一種沒什麼意義的感覺。可是 有這個比賽的話,我寫一寫,就算 不好,還可以自己玩;但如果能得 算是軟體世界對發展遊戲這方面提 供了一個變好的管道。 美:其實他若曾經買過這家公司所發行,由國人撰寫的遊戲的話,他就應該知道這是一個管道,只是他會懷疑作品拿過去,對方會不會要,會不會被對方嘲笑。比賽的話,大家都可以來。

Shy:我想提出「獎金十萬塊」這一點。很多設計商業程式的, 看到這十萬塊,心裡會想:「喔, 十萬塊耶,我寫寫看」,然後他就 投入這一行。

英:兩位(指薛和游)是寫簡 用程式的,你們認爲這十萬塊的獎 金會不會構成夠大的誘因?

薛:我個人不否認。

Shy:對於學生而言,真的是很大。

吴:已經出社會的人呢?

Shy: 就算是赚外快吧。

样:談,算是赚外快。

樂:其實很難講啦,如果你真 的是靠寫程式爲生的話, 出去接 case,十萬塊填的是一個小數目, 隨便寫一個程式,可能不需要花那 麼大的工夫,就可以拿得比這報酬 還高,只不過說這完全是一種與趣

訪魔術彩球作者

吳:這個遊戲是以什麼語言為 主?

集:當初我那部份是以C來寫,然後跟 Assembly (組合語言) 連結,但是因爲主體是 Assembly ,由它去call C,中間連結時就發 生一些問題,尤其是用 Turbo C 的話會產生一些bug,後來就把我 那個driver改成 Assembly 。

Shy: 這方面的技術得到很多 , 譬如音樂部份、壓縮技術等。當 初做出來的時候是 6 片 360K 磁片 ! 不知道怎麼寶。後來和樂一鳴研 究, 死壓活壓把它壓成 3 片。當初 絕對沒有想到能壓成 3 片。

樂:當初黑白和彩色是分開來 的圖形檔,加上把彩色轉黑白的程 式,才可以減小不少的data。

Shy;這遊戲裡面,這些技術 用得很多,如果有人想拿壓縮程式 去壓它,我相信怎麼壓都是3片, 不可能再壓下去了。所以說,做這 個遊戲真的是得到很多技術。

吳:也就是說如果特地寫了這 些技術,可能比較沒有衝勁,今天 因為你有個主題,順帶把這些技術 實現了。

樂:可以這樣講。當初就是遇 到這些難題,然後這些困難的解決 就是我們互相研討一下。當初我就 提出一兩個構想給Shy,譬如這一 片,要玩的時候要先解壓縮,但是 因爲玩的人,不喜歡要玩的時候還 要解開來放到 hard disk裡面,覺 得不太好,所以我們就直接壓在裡 面,直接用程式來 control。這樣 的話,我們無法直接以現成的壓縮 程式來做,我們必須研討一下別人 程式是怎麼寫的,然後我們自己寫 一套專門來做壓縮的。所以說我們 這裡壓縮技術用得很多,不包括圖 形。另外還有資料檔。就是雙重壓 縮,然後再加上剛才我講的彩色轉 黑白,可以說有三重的技術存在。 使用了這三重技術把 6 片弄成 3 片 等於縮小了一半。

类:兩位(指游和辞)本是寫 商業程式的,現在來寫 GAME, 多了那些樂趣?

游:商業程式都是一些資料在 轉來轉去,並沒有多大的變化;遊 戲的變化就比較大,而且比較普及 ,知道的人比較多,做出來比較有 成就感。

碎:寫商用程式大概也有四、 五年的時間,我一直覺得寫商用程 式有個規則,就是客戶要求什麼, 你就寫什麼,你會感覺事實上就是 一直在聽上面的,沒有一些自己的 主張在裡面。 GAME 就不一樣, 你想怎樣去發展,自己可以去編個 劇本,去設定角色,你會感覺自己 在 control 一個東西,和寫商用程 式的感覺完全不一樣。

英:那是說你是主人囉?

薛:對,可以這樣講。

Shy:寫遊戲有它的樂趣,眞 的是這樣子。寫商業程式,了不起 ,寫完的話是賣給人家,沒什麼樂 趣可言:自己寫 GAME ,就算賣 不出去,自己玩玩也爽。寫 GAM-B的時候不會感到枯燥,而寫爾用 程式真的會有很煩的感覺。寫 GA-ME 的時候,每新出一個副程式, 看到它的效果就會很高興。

群:事實上,商用程式寫久的話,會覺得沒有什麼技術可謂,它的一些數值或者運算方式不能再變 的是來與的很煩。有時候寫了客戶要求一個小數點,你就可以跑了好幾趙,過去幫他改道些東西。你會覺得事實上那些東西蠻死板的, 商業程式嚴格講起來的話。

奏:可是寫遊戲也常常爲了小 地方在改。

薛:不過·改的話,那種成就 感又不一樣,因為你會覺得它事實 上是改得更完美;而商用程式,你 會覺得修改它,只是爲了符合一種 需要性而已,因爲「需要」而去改 這個東西。

英:各位是利用工作之餘的時間寫遊戲,另外有一份穩定的工作來維持生活。如果有人這麼愛玩 G-AME,愛寫 GAME,今天他全心投入這個行業會不會餓死?

Shy:這當然看公司的待遇制度啦。我想這當然是起步——我是指設計師和公司有配合的關係,這在臺灣與的是剛起步,國外當然是好久了。以前Apple時代,臺灣有人自己設計中文的遊戲,一出後一個遊戲中文的遊戲,一出多大家都時候很多人對自己寫 GAME 失去信心。因為我自己寫 GAME 失去信心。因為我自己獨遊戲出來,銷售管道不好,大家都是隨便拷來拷去,所以說那時候利潤並不高。現在這種情況比較有改善,等於說市場秩序比較好了,如果以現在再當個共產之



訪魔術彩球作者

步,如果軟體世界對這個制度有一個很好的規畫的話,相信以後可以 有很多人來投入這個行業。

樂:現在磁片保護的技術是越來越好了,可以說對作者比較有保 隨。

拜:最早以前我玩 PC 遊戲也 是用拷的,可是現在遊戲的價格已 經下降了,說明書或整個包裝做起來,給人家的感覺就是至少買起來 還有那個價值感的。如果花了80塊 可以買到一份有包裝、有說明書的 ,甚至做片上那個brand(商標) 都弄得對好看的,這東西買回去對 自己至少有一種保存價值在。慢慢 地我開始覺得比較不會買了一大堆 no brand(沒商標)的磁片,拷 了一堆程式,乾脆就直接買這一份 ,對我來講,方便而且也蠻實惠的。

樂:另外就是說,要建立我們 對於程式作者權利的保障,這算是 一種共識啦。如果說我們能建立這 種共識,不要去買一些什麼盜版的 ,或是跟人家隨便拷過來的的話, 對程式寫作就能夠有更進一步正面 的影響。

Shy:這是理想狀況。臺灣人在設計上的頭腦絕對跟國外有得比,最主要是因為環境的關係,大家都不敢出來。如果以後制度辦好的話,將來臺灣的 GAME 拿到外國市場上,一定沒話說。

吳:如果有一天,與的發現被 盜拷得很嚴重,會不會影響你們繼 續走下去的信心和勇氣?

Shy:不會不會。就算是被人 家拷得很嚴重,如果說幫你出版的 那家公司,給你的利潤夠的話,可 以講外面的盜拷和設計者沒有關係 ,那設計者還是繼續做下去。問題 是盜拷很嚴重的話,應該是公司去 擔心。像軟體世界有保證套數,如 果我覺得保證套數滿意的話,反正 我拿一大堆錢就好了。如果有這種 保障的話,很多人會不考慮臺灣這 種環境,直接投入,雖然公司賣得 不怎麼好,而作者一定有這些錢可 以拿的話,我還是願意去做。

奏:魔術彩球沒有半個中文字 , 連作者名字都用英文, 這是爲什 麼?

Shy:事實上剛開始設計時有想過中文字,我們甚至想到如果與的拿到第一名,又拿到國外去賣的情況,所以那時候就想,中文字不要弄太多。

樂:我那時候根本就建議不要 弄中文字。

Shy: 那是爲了以後改版方便等等。

游:因爲它是個益智型的遊戲 ,用中文或英文並不會有太大的區 別。

矣:這麼說,當初就想走國際 化了?(大家都笑了)

英: 那就是說有遠大的計畫· 遊戲就會好?

Shy:事實上,那時候有討論 到螢幕的事。那時想,大概會有很 多人去參加比賽,我們要怎樣贏人 家?那只好從貴面跟音效上。所以 我們選擇最好的畫面: 256色,音 效:廢奇音效卡(Ad Lib),就 是以聲光效果去壓倒其他作品。當 初的構想是這樣。

奏:如果舉辦第二屆時,你希 望這個活動作怎樣的改進?

樂:最簡單的一點是應該把期 限延長一點,差不多半年之前發佈 。因爲眞的一個好遊戲,從企畫到 完成,差不多半年左右。 吴:今天談到遊戲·一定會提 起經典之作·像 RPG 中的創世紀 就有其不可磨滅的地位。有沒有想 過各位的遊戲有一天會在臺灣的 G-AME 史上,在它那個時代留下一 個重要地位?

樂:就以這個遊戲來講好了, 沒有錯,它是第一名,這算是一種 地位,但問題是我們的東西脫離不 了俄羅斯方塊的陰影,所以說它究 竟有沒有這種價值存在,很難評斷 。一般人可能說,出來的東西有這 種東西存在,你沒有辦法逃脫,像 比賽的前三名幾乎都是這種類型。 有價值是有價值,但如果說有沒有 正面意義的話就很難講。

游:達到遺種程度的話,它的 創意大概是變重要的。因為我玩過 一些遊戲,像幻想空間系列、宇宙 傳奇系列,他們已經設計到有一個 風格,讓全世界的人都知道。一個 好遊戲,創意是蠻重要的。

樂:像我們這個 GAME 不是 有美女圖嗎?如果以後我還要再寫 些什麼遊戲的話,希望最好不要加 上這些東西,這是質的。

吳:也就是說遊戲吸引人應該 是遊戲本身。而不是那些過場的美 女。

樂:對。當初可能是受了日本 方面的影響。

辞:四川省。(大家聽了都笑 出聲來)

薛:我當初買四川省好像覺得 有部份原因也是爲了那個。

樂:這是一點原因啦。不過, 對於 GAME 史上有什麼影響,我 覺得就我剛才提過這兩點來看,就 不完全純正面的影響,如果能剔掉 這兩個因素,我們可能還是有些買 獻存在。

訪魔術彩球作者

Shy:第一個是心裡很高興, 然後會馬上去注意人家看到這個遊 戲的反應是什麼,會注意一下他喜 不喜歡這個遊戲,如果他心存不屑 的話,那會很難過的。會很注意大 家對這個遊戲的感覺,這是一定的

辞:感覺上好像在擺地攤一樣> 要是有人買一件,自己就會有一 種喜悅。

樂:如果是我的話,我會去特別注意質的人,年齡曆是怎樣。至 於說遠東西質的多寡,或者人家的 評語怎麼樣,也是構成我們以後要 改進的依據,不管他講的是好還是 壞,對我們來講,都是一種好的回 響。

游:我們畢竟只有四個人,而 且大家都是遊戲的作者,對這個遊 戲的意見、眼光可以說覺狹窄的, 我們也很想知道,這個遊戲如果拿 去給別人玩,別人的感覺是怎麼樣

吳:也就是說怕自己覺得好玩別人卻不這樣認為。

样:事實上我們當初在測試時 • 也是覺得有點困難,可是後來到 高雄簽約時,竟然發現有人已經玩 到第八關「那時心裡填的是不知道 該講什麼話好,我想簡直是不可能 的事,因爲自己是作者都玩不到那 個程度,竟然還有人玩成那個樣子

樂:所以我們後來做了「改良」 ,讓它變得困難一點。

吳:外國有專門的人測試遊戲
 ,對你們來說,都是自己在測試是
 不是?

薛:有些朋友到我們那邊去的

時候,就叫他們玩玩看。不曉得是不是不習慣,有些朋友跟我們講說這蠻難的,我們自己也覺得蠻難的,可是到了高雄,竟然有人跟我們講說,他已經到了第八關,而且還 堆得滿滿的,爲什麼消不掉。

游:自己玩過一段時間以後, 發現一點蠻隨得安慰的,就是它好 像有一個規則性,這種經驗是可以 累積的,有類似俄羅斯方塊的效果 ,可以從遊戲當中去做訓練,增加 自己的功力。剛開始覺得滿困難的 ,而且掉下來的顏色很多,看得眼 花撩亂的。

樂:後來發現有規則存在。

樂:雖然說有點類似俄羅斯方 塊,可是方式不太一樣。

操:對,造成一種效果。

及:比較特別是俄羅斯方塊是一體的,歷起來很容易有縫隊,但 歷衛彩球的球是分離的,懸空的球 會落地,這就和俄羅斯方塊不一樣 ,也造成一些變化。

樂:所以我也認為這東西並不 是跟所謂的俄羅斯方塊一樣。人家 爲什麼認爲像俄羅斯方塊,是因爲 它從上面掉下來。

Shy:當初甚至還想從下面往 上去。

樂:當初是我在講,結果被他 們K了一頓。我是說,談,上面有 個磁鐵,底下一個人往上丟,不就 被吸上去了嗎?

奏:事實上,像俄羅斯方塊的 遊戲很多啦,例如立體俄羅斯,而 俄羅斯二代、三代都一直保留這種 特色。其實射擊遊戲也都很像,有 些基本的特色是一定會一樣的,相 似的東西多了之後,自然而然就產 生某種類型的遊戲。恐怕以後會產 生「俄羅斯遊戲」這種名詞。

樂:所以說爲什麼脫離不了這 種陰影,就是說人家都以爲這很像 俄羅斯方塊,從上面掉下來的,對 不對?大家都有這種觀念,所以說 俄羅斯方塊的影響覺深遠的。

Shy:看單張靜止數面會覺得 很像,如果你去玩的話,規則完全 不一樣。希望各讀者注意一下。

失:重要的不在於你和人家相像,例如 RPG 不出 2D、 3D、 2.5D 三種模式。重要的是要有自己的特色,與正精髓所在是跟人家不一樣的地方。魔術彩球這遊戲就是有這個特點,你可以說它像離像離,但它還是有它自己的一套。

Shy: 傷腦筋的是沒有辦法出二代。

樂:爲什麼沒辦法?

Shy:二代要怎麼做?

樂:有啊!如果……

四個人立刻很起勁地開始討論二代的可能做法。

魔術彩球二代會誕生嗎?讓我 們拭目以待。







間:80年1月22日

(星期二)

集 人:初陽兄

整 理:陳 道

召

GAME林高手:馬爾寇溫、科長老、TRILION、MINI

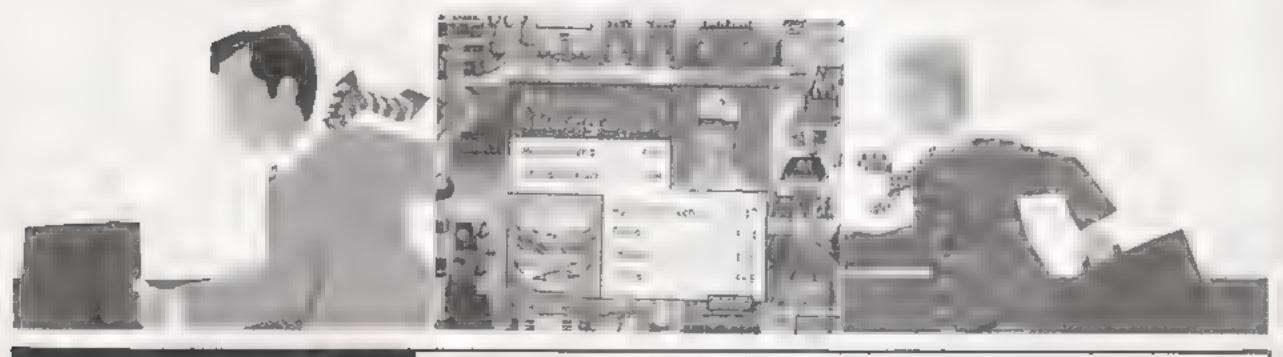
時

大媽、CA、WEI

片 名:人生劇場、新陸軍棋

初陽兄/

今 天的群英會審總共計論兩個遊 会 成,分別是原名為幸福人的人 生劇場及新陸軍棋。首先我們先從 人生劇場這個以人生舞台為架構的 遊戲開始評論;以遊戲來反應人生 是個相當好的點子,究竟在遊戲裡 的人生會是怎樣的情形呢?我們現 在就來聽聽看她怎麼說。



評分人/大媽

評分/★★★★

(人生劇場)

我給這個遊戲四顆星的評價。 我認為這個遊戲,跟它的遊戲 內容很契合。這個遊戲設計的很好 ,把人生裡面需要做的事和需要到 地方都考慮進去。

在玩遊戲時,會覺得好像真正 在營造目已的人生一樣。如果一開 始就一直工作,而沒有想到要充實 自己的學歷,就會發現你只能從事 薪水低,較低階的工作。在這個遊 了你工作、你閒、買一些自 己想買的東西、努力賺錢、存錢, 很容易就得到那種成就感。 另外我覺得這遊戲有一個令我 很喜歡的特色,就是讀書非常容易 你只要充從古並四人取過2011人

,你只要交錢去註冊(ENROLL)

,就可以一直一直唸,不像現實人生,必須花很多時間去準備考試…… 等等。在這遊戲裡面, 讀書是一件非常快樂的事情,只要按個鈕,從 9、8、7、……1、0,這樣一個學歷就到手了,如此就可以找到更高薪水的工作,覺得很有快感。

它裡面有一些設計都蠻有趣的 · 像是身上如果帶的錢太多的話, 就會遇到強盗, 像我才玩了一個多 小時就遇到了3次強盜,與的是很有趣! 跟現實入生比起來,它是用一種比較談諧的方式來做成這樣一個類型的遊戲,在玩的時候樂趣橫生。

這個遊戲很適合年輕人來玩, 但對於一些上班族或成年人來講, 也是一個很能被接受的遊戲。這個 遊戲有一個很大的遊憾,就是沒有 單色銀 CGA,不過大體來講,我 很欣賞這個遊戲。



評分人/WEI

評分/ ★★★★

(人生劇場)

我給這個遊戲四顆星的評價。 人生劇場是一個很好玩的遊戲

· 風評蠻不錯的 · 與我們小時候玩的大富角遊戲有點類似 · 但它跟大

事為不一樣的地方就是不用擲骰子可以隨便走到自己想到的地方。

評分人/TRILLION

評分/ ★★★★

(人生劇場)

我給這個遊戲四顆星的評價。

人生劇場它是一個教育性的遊 戲,以遊戲的方式讓人體驗真實人 生,不過這個「人生」是美國式的 生活方式。它讓你體會到這個社會 冷酷的一面,為五斗米而折腰,不 能再像學生時代滿嘴的「理想」。

這些冷酷裡面至少包括五點: 例如沒有學歷找不到高薪的工作, 不工作的話便付不起房租,也沒飯 吃,而且假如你不付房租的話,就 會從你的薪水當中扣掉:另外就算 你的條件夠,但這個職業沒有空缺 , 你一樣找不到工作。

這個遊戲告訴你必須解決現實 生活中的一些問題,如食、衣、住 之後,才能談到你的一些理想,如 你要高學歷、做各式各樣的休閒活 動。

雖然遊戲分別追求財富、快樂 、學歷、事業四個目標,但這四個 目標互相影響,就跟現實人生一樣 ,如果你把快樂定得很高,而把財 富和事業調的很低的話,你會發現 很困難,因為錢是一個很重要的因 素。 這個遊戲老少皆宜,但是,它 格局較小不適合有雄心壯志者, 對學生而這可能比較適合。雖然說 它是一個模擬人生的遊戲,但事實 上對於巴經出社會,目前正有奢偉 大計畫急於進行的人而言,玩這個 大計畫急於進行的人而言,玩這個 遊戲會得不到成就感,因為它太平 淡了,你那些「大計畫」沒辦法在 遊戲中實現!例如你要炒股票,會 覺得炒得不夠過瘾。

希望會有中國社會版出來,玩 起來才比較有親切感。

初陽兄/

我想**人生劇場**是否能反映真實的人生,這也是見仁見智的看法,

如果站在趣味上來講,是趣味性十足,但若考慮到由這樣一個遊戲來 反映真實入生的話,選是有很多地

方太過樂觀,若人生是像這樣子的 話,相信有很多問題都會迎刃而解 。

評分人/CA

B1777

(人生劇場)

我給這個遊戲四顆星的評價。 人生劇場它所描寫的並不是一個很複雜的人生,因為它只是一個遊戲,不可能顧慮到太多的生活面, 遊戲,不可能顧慮到太多的生活面, 我覺得它設計得還滿成功的,每一個人有每一個人的生活目標,你可 以設定自己想要的目標,經由這個 人生劇場去實現它。

在這個遊戲裡面從事一項工作 ,所必須注意到的是一個整體性的 東西,而不是單純的著重在事業上 ,而忽略了自己的身體,忘記了娛 樂,或者是只著重在學業上,而忘 了金錢的重要。

在玩這個遊戲時,它會讓人感 覺到一個成功的人生,是在事業、 快樂、工作及學歷上並重的,而不 是只著重某一方面。或許有些人的 人生計畫會因為玩了這個遊戲之後 ,有一點小小的改變,我不敢百分 之百的確定,但它至少給了我這樣 的啟示。

對於未出社會的學生而言,人 生劇場一玩之下,或許會讓他體驗 到真正的人生大概是怎樣一回事, 並不只是讀書而已,你必須很努力 的工作才能保持溫飽。在人生劇場 裡面,你所扮演的是一個出外工作 ,身上只有一些現金的小伙子,完 全沒有父母的支助。

你必須獨立設計自己的生活, 自己去找工作,勤奮的工作,在工 作之餘去求學,來達成真正的目標 。對於未出社會的學生而言,可以 對真實人生有一個基本了解。

人生劇場大致上來說並不是一個很難的遊戲,只要了解基本的社會是什麼樣子,大概都玩的起來, 所以可以說也是一個老少威宜的遊戲。

評分人/WEI

我補充一點,這個遊戲若是有一點年紀的人來玩的話,通常會比較注重事業、財富及學歷,因為財富跟學歷在遊戲中實在是太容易獲

得了·而忽略了怎樣去求快樂。

另外這個遊戲會有一些時事在 發展,如物價上漲或下跌,還有像 經濟恐慌。像剛才所提到的,這是 一個美國式生活的遊戲,而美國人 非常注重渡假,所以每一個禮拜都 有不同的渡假方式,而那篇渡假的 文章如果你肯仔細去看,會發現非



常有趣、雖然單字很多、希望玩家

們能看一下,不要把它略過。

初陽兄/

我想在此補充各人的看法,遊 戲中所設定的人生四大目標其實都 是有互動的影響,遊戲在有意無意 中也傳達了某些訊息。

比如說,有錢的話,可以繼續

求學,有了更高的學歷後,可以找 更好的工作,賺更多的錢,獲得更 多的快樂,但是要獲得更多的快樂 可能也會耗費更多的金錢,因此 人生就一直在這四大目標中循環, 為了儘快達成自己所設定的人生目 標,於是就在這個循環中浮沈。

當然,遊戲中也表達了所謂的

美式快樂,也許你會發現所謂的快樂竟然只是吃喝玩樂及休息睡覺就能達到。但是更深層的意義在於遊戲中傳達了「休閒生活」的重要性,而不是單純的享樂主義或孜孜缎當財富的拜金主義所可達成的快樂,當然每個人對快樂的定義是各不相同的。

評分人/CA

這個遊戲的四個目標是由玩者 自己定的,可以決定是職的錢多或 是得到的快樂多,但這四個目標是 互相關聯的,錢跟你的發單類和職業 有很大的關連,像你的發育程度太 低時,你的職業只能升級到某一種 水準,薪水就不多,在這種情况之 下,所能得到的快樂就只有回家休 息。

這個遊戲中四個目標的關聯性

鐵深的,有些人認為快樂跟其他的 目標沒有影響,但快樂很可能影響 你的健康,如果你每一天都吃得蟹 烟的,搞不好那一天就生病了。

我在玩這個遊戲的時候,覺得 有幾個設定是比較美國化的,就是 你在找工作及租房子的時候。像是 薪水,如果你現在的時薪是8塊錢 , 遇到物價上漲時,老闆並不會自 動給你加薪,你只有再去職業介紹 所找同樣的工作, 老闆才會給你加 薪。

而租房子時,假如現在的房租是300塊,如遇到物價上漲或下降,而房租也跟著起落,但你所要付的租金還是300塊錢。以上這兩點我覺得鐵奇怪的,可能也是社會人物不同的原因吧!

部分人科技老師分/大大大

這個遊戲我給它四顆星的評價

它的遊面粉緻, 這是沒話說的, 看過的人都知道。現在我想從比較嚴肅的觀點去看, 古人曾經說過「人生如戲, 戲如人生」, 道講的是劇場部分, 以我們現代的口語來講, 人生就像是一場遊戲——一場電腦遊戲, 事實上遊戲也像是一段人生。

這裡面我們可以從片頭看到, 人生劇場這套軟體追求的主旨,有 很多位先生辛苦的在那邊簽家活口 。剛才大家都有談到在遊戲進行過 程當中的一些現象,那我們反過來 探討這個遊戲的初設目標。

這個遊戲它有四個初設值目標 · 依其四項分類來說的話,是不是 分開的?但事實上還是有互相關聯 。我們就以職業來講,職業愈高, 賺的錢就愈多,錢多的話,就有能 力去負擔比較好的生活享受。

剛才有提到西方式的享樂主義 ·在快樂方面應該是包括休閒以及 享受,像你要住比較好的房子,有 比較好的享受環境,如音響、電視… …等,自己在家裡偷懶打個睡,也 算是休閒的一部分,這兩個都已經

(人生劇場)

把它併入快樂的部分,這些事情對 快樂會有影響,但做法卻有所不同 ,好比說是富人與窮人的快樂哲學 。

以這種類型的遊戲來講,若只是單純的以人來對抗的話,那它就會偏向於只適合多人玩的遊戲。通常這類的遊戲,都會有所謂的電腦對手,如果這個電腦對手的人工智慧強的話,它除了對玩者有激勵的作用外,另外還有一種作用,也就是你可以請它作個示範,蒙考它的玩法,當作以後和別人或是 Jones 對抗時的參考。

評分人/馬爾寇溫 評分/ ★★★

我給這個遊戲四顆星的評價。 這個遊戲的強面很不錯,但是 它有一個缺點,就是在換畫面時, 閃動的很厲害,剛開始玩不覺得怎 樣,但玩久後眼睛很容易疲勞,以 致於在換畫面時,就只好把頭轉到 旁邊,等換完畫面時再轉回來,我 覺得這是它在畫面處理方面的一大 缺點,甚是可惜。

在音樂方面,製作的很不錯,

(人生劇場)

每個場景都有不同的背景音樂,而 且支支悅耳,讓人聽起來就覺得非 常輕鬆,為這個遊戲增添了不少的 特色。像一個遊戲如果它畫面做得 好,但是沒有背景音樂,我們倒不



會很計較;但是如果背景音樂做得 好的話,很可能將這個遊戲的耐玩 度提昇了不少。

這個遊戲在工作上安排得算樹 齊全的,對於那些安份守己,不想 冒「以錢滾錢」的險的人已經算很 足夠了。但是對於那些敢冒投資事 業風險的人來講,卻連個邊都沒摸 善、雖然這個遊戲有安排一些投資性的專業,如股票、黃金……等等但是卻完全沒有發揮到,非常之可惜。

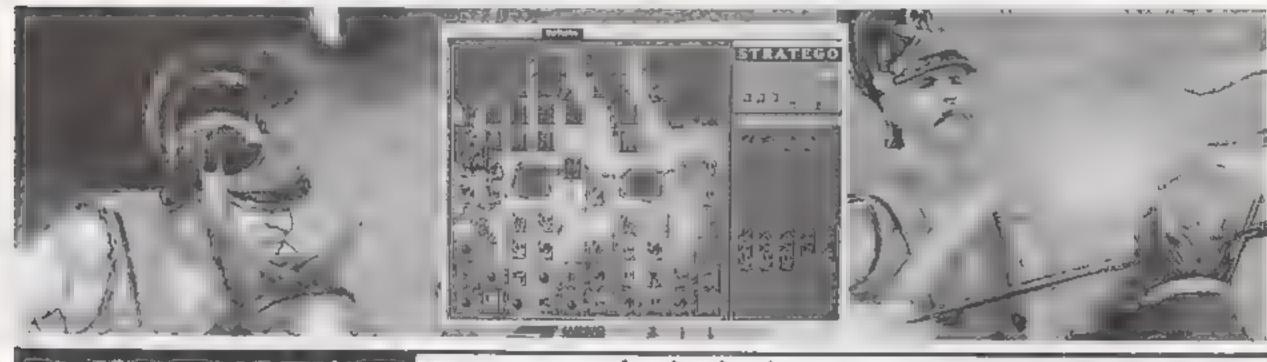
像對於一些只求三餐溫飽,生 活上稍微過得去就可以的人來講, 這項投資事業可說是可有可無,並 不會減少他的樂趣,但是,對於那 些想在這個圈子「打拼」的人來講 「卻是無從發揮,假設作者有把投 賽事業的架構寫的非常完全的話, 那等於是替這個遊戲增加了另一種 玩法,可以滿足那些想追求刺激的 玩家,所以關於這點,我是覺得滿 可惜的。

初陽兄/

不知還有人要補充的嗎?如果

沒有,那我們就跳到下一個遊戲—

新陸軍棋。



評分人/科長老

41777

____(新陸軍棋)

我給這個遊戲三顆半星的評價

相信大部分的國人在小時候都 熟悉一種叫做及單棋的遊戲,這個 及單樣跟我們現在討論的新陸單模, 名稱一樣,但其規則及玩起來的 感覺,卻只有少部分雷同,相同的 地方就是大官可以吃小官,然後小 官再吃小兵。

我們現在先從遊戲規則來看, 它的官階分等跟我們一般國內熟悉 的陸軍棋多了一兩種,而原先的陸 軍棋有兩種障礙,一是地質,一是 炸彈,它們都有與敵人同歸於盡的 特性,炸彈可以移動,而地雷不能 等大類。新陸軍棋這個遊戲裡面只有一種 地雷,而且它也不能移動。

只要對手冊稍微翻閱一下的話 ·相信大家都會了解得麼多。所以 接下來就介紹一些比較不一樣的地 方。就以你的陣營,也就是各官兵 的佈陣方式而言,如果你覺得一個 一個擺很辛苦的話,這個遊戲提供 你幾種預設的陣列,還僅許你作少 部分的更換。

佈陣・在中國的哲學上是一門 很深奧很重視的一門學問・但是在 這邊由於是應用在西方的陣式上、 理論部分解釋起來很多・所以在此 就不多作介紹。

在晉效部分的話,背景音樂只 出現一段時間,很可惜只有在戰勝 時才有勝利的音樂,輸的話就沒了 ,勝利的音樂聽起來不錯,失敗的 音樂如果能作成像北與南那種效果 的話,不管是廢是輸,都會增加玩 者對這個遊戲的親切感。畢竟不管 你的結果是好是壞,你都能享受一 些其他的效果。

另外還有一個比較特殊的設定 · 這點設定跟為計構有點類似,就 是你在特殊規則設定方面,如果有 加上某項規定的話,就可以派出自 己的棋子去敵方最底線救出我方被 俘的棋子。如果說你有魔奇音效卡 的話,可以聽到一些特別音效,特 別是不小心誤踩地雷的時候,效果 非常不錯。

評分人/MIMI

評分/ ★★★☆

我給這個遊戲三顆半星的評價 較佔優勢,可以有很多不同 ,而紙上棋類遊戲就口能很

一般我們玩電腦棋類遊戲與紙 上棋類遊戲最大的不同是電腦遊戲 較佔優勢,可以有很多不同的變化 ,而紙上棋類遊戲就只能很死的遵 循單一的規則,不能作很多的變化

(新陸軍棋)

新陸軍棋有一點很特別,就是可以和電腦對変五場,一次下五盤 棋,採五戰三勝制,不是一盤就論 輸贏了,而且每一盤的規則都不一



樣,例如第一盤就是基本的規則, 而第二盤就加進一些其他的規則, 能讓一個傳統的棋類遊戲更富變化 性。

評分人/大媽

評分/ ★★★☆

(新陸軍棋)

我給這個遊戲三顆半星的評價

我覺得玩它最好的理由就是通 常我們玩在軍机時,需要三個人, 其中一個是裁判,如果你只有一個 人,覺得蠻無聊的,又有一點時間

★新、版″陸軍棋要你目瞪口呆

,不知如何打發,那這類的棋類遊戲就蠻不錯的,只要打開電腦,就 有人跟你對戰,裁判也有了,就可 以這樣跟它下。

當你是一個人時,找不到伴但 又想玩一玩電腦遊戲,那這一個電 腦遊戲,既可讓你動動腦筋又可娛樂一下,就這一點來講,這也是電腦的一種功效。另外稱充一點,它在 VGA 的畫面下非常漂亮。

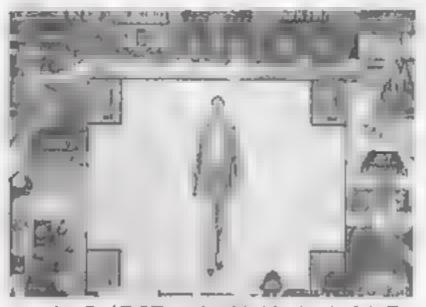
初陽兄/

STRATEGO

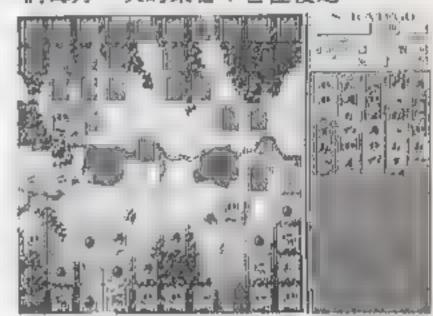
May 19 19

感謝各位高手提供玩 GAME 的心得供玩者參考·今天的會談就

到此結束,各位辛苦了。別忘了我 們每月一次的聚會!各位慢走。



★ 加入好玩又好笑的人生劇場



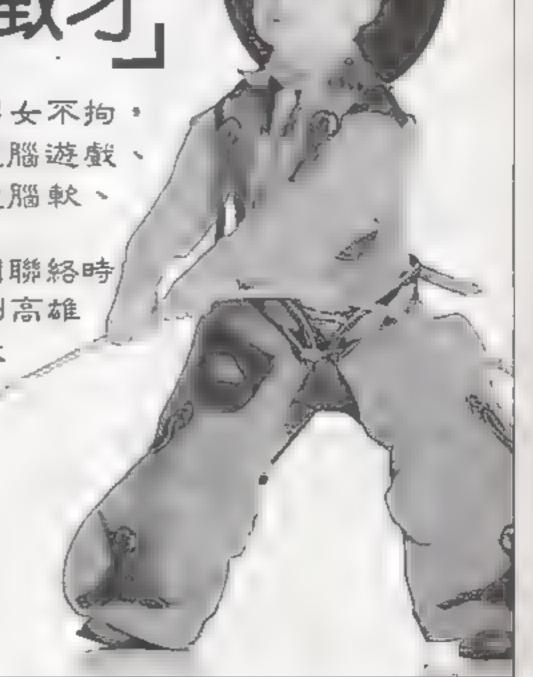
● 別猶豫了趕快去買來玩吧!

加入我們的行列

軟體世界雜誌 「徵

雜誌編輯 • • • • 家住高雄市 (縣), 大專畢業 (男女不拘, 男無没畢), 文筆通順, 語英文, 對電腦遊戲、

意者請將履歷表(附上照片、註明聯絡時間、電話、希望诗遇、簡要經歷)寄到高雄/ 市郵政28~34號信箱軟體世界雜談社收





- ◎方法:利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
- ◎訂閱半年(六期) 360元・一年(十二期) 720元。
- ◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「機訂戶」,續訂戶 請將編號附上。

二、訂戶收書事項

- ◎訂戶地址變更時, 請在每月25日前(以郵戳為憑)來 函通知,逾期者睛到原地址取書。
- ◎未收到雜誌者請在當月20日前(以郵戳爲憑)來函通 知·逾期恕不受理。



三、郵購過期軟體世界雜誌

- 〇請先來信詢問是否有存書。
- ◎務必以郵票代替現金,第5期到第19期每本50元(含 回郵) * 第20期起每本70元(含回郵)。 (第一到四期、第七期已無存書)

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨,每本25元(含回郵)。

五、詢問問題

- ◎以信件方式寄到:高雄市郵政28之34號信箱。
- ◎謝在信封上註明「詢問問題」,以利處理。
- ◎必須附上足額郵票,否則恕不受理。
- ◎請勿寫在意見調查表上,以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

- ◎必須付回郵30元及維修費(每張磁片10元)。
- ◎費用務必以郵票代替現金。
- ◎請自行包裝妥當,倘若郵寄損毀,概不維修,亦不退 □ ∘

一、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲,欲購遊戲請洽各地經銷商。

一省銷售鄉行榜



1	23期	i i	生 戯	名	稱	類	別
名次	名次				.,		233
1	4	麻	雀	9	圑	嬣	奔
2	1	楚	漢	z	爭	戦	略
3	2	决	戦中	壓負	良棋	智	育
4	3	決	戰值	氏 羅	斯	智	育
5	6	==	Ē	<u> </u>	志	R £	略
6	7	立	體花	式担	1 球	運	動
7	14	水	Ϋ́	许	傳	联	略
8	5	俄	羅其	斥 方	塊	智	育
9	1.	美?	女撲克	- 歐		智	育
10	9	御	封	職	將	角色	扮演

		_					
24期	23期	325	鐵	名	&B	alrest	Diff
名次	名次	262		10	稱	類	別
11	26	新	陸	軍	棋	智	育
12	15	鮲	3	E \	記	動	作
13	10	瀔	石	方	塊	智	膏
14	12	核	联组	三人	夢	联	略
15	13	四	JE		省	智	育
16	17	快	樂池	池	龍	動	作
17	27	拯	敷	地	球	角色	扮演
18	8	級	河	飛	將	動作	模擬
19	NEW	魔			點	動	作
20	16	忍	君	i	4	動	作

24期	23期	787	字 成	· ;	名	稱	類	另」
乌稱	名稱							
21	28	模	擬		織	市	模	模
22	OLD	鳥	茲	衝	鉾	檢	動	作
23	19	立	體俄	羅	斯ブ	5塊	智	育
24	24	撲	克	薦	花	蕳	智	育
25	23	波	斯		王	子	動	作
26	NEW	通	天	蝄	蛛	人	動	作
27	NEW	人	生		齫	場	智	育
28	18	名	車	大	賽	Ш	模	擬
29	OLD	水		果		盤	博	弈
30	20	激	戦	M	星	票	動	作





上口有缺點。它不能鍵盤、滑風共用,那還不要緊,最要命是它的畫面一條一條的。開時作曲時還不要緊,最要命是它的畫面一條一條的。開時作曲時還不要緊,長時間下來,眼睛可受不了,PIG眼睛的度數已經四、五百度了。從小音樂就不行的PIG,連玩具小鋼琴的那個鍵是那個音都不太曉得,更何況是超級作曲家的大鍵盤。還好它還有CDEFGAB作爲輔助。這些符號,PIG在BASIC的PLAY指令中常常使用,比較知道。於是,一面移動滑鼠,眼睛盯著英文字母CDEFGAB的變化,頭腦裡還要想一下歌本的數字要對那個字母。但是這樣做下來,完成一首歌曲要花很多時間?所以PIG從來沒有作過一首完整的曲子。

自從魔奇音效卡推出以來,就一直想利用 BASIC來作曲,直到有了「程式設計師手冊」,這個願望才得以實現。真正說來,利用檔案轉換的方式來作曲,程式比較好寫,於是開始著手程式的設計。研究了好幾天.ROL的檔案格式,也選擇了「二進位」的檔案存取方式。不過一般的 BASIC沒有此功能,於是拿出更高級的 Quick BASIC,還可以編譯成.EXE檔,在DOS下直接執行,相當方便。花了不少時間,終於完成,取名爲「超級作曲家一輔助作曲程式」。

「超級作曲家-輔助作曲程式」由兩個程式所構成

(一) VOICEDAT.BAS(或 .EXE),以下簡稱

VOICEDAT

這是產生一些.ROL的基本資料所必備的程式。使用方法如下:先進入超級作曲家,接著馬上存檔(篩勿更改檔名)。回到DOS,查看磁碟目錄是否有UNTITLED.ROL,長度爲1243 bytes。如果沒有,請再來一次。最後將此檔與VOICEDAT放在同一目錄中,執行本程式,便可產生ROL.DAT及VO~V10共12個檔,供程式(二)使用。本程式只須執行一次,除非上述12個檔之一有損壞。

(二) COMPOSE.BAS(或,EXE),以下簡稱 COMPOSE

使用本程式前,請先編寫「簡譜檔」。然後將程式 (一)產生的12個檔與COMPOSE放在同一目錄中。一切準 備就緒,便可執行本程式。執行後會要求使用者輸入四 項資料。

第一項:「簡諧檔」的檔案名稱

第二項:轉換成.ROL所使用的檔案名稱

第三項:每一拍中的副拍個數 第四項:每一小節的拍子個數

特別說明第三項要如何輸入:如果輸入的副拍個數 為4,即表示四分音符有4個副拍、八分音符有二個副拍 、十六分音符有一個副拍。而COMPOSE可處理至三十二 分音符。換句話說,如果你使用到三十二分音符,輸入 的副拍個數要爲8的倍數才可以。

建議使用者將 VOICEDAT 及 COMPOSE 程式放在一張磁



片中。另外準備一張磁片來儲存「簡譜檔」及產生的,ROL檔。

舉個實際的例子:磁碟機A中有VOICEDAT及COMPOSE 兩程式:磁碟機B中有「簡譜檔」,假設為TEST.TXT

步驟1.執行A中的VOICEDAT(磁碟防寫要拿掉)步驟2.執行A中的COMPOSE

緊接著輸入第一項資料==>B:TEST.TXT 輸入第二項資料==>B:TEST ROL 第三項及第四項資料均爲==>4

初次使用: 請從步驟1 開始

由上面的例子可以知道,只要你的「簡譜檔」及產生的.ROL不與COMPOSE放在同一目錄中,便要輸入完整的路徑。

以下說明編寫「簡諧檔」的方法。

編寫「簡諧檔」時有幾點須特別注意,請睁大眼睛 看清楚。

- (1)行與行之間可有空行的存在。
- (2)所有的代號一律使用半形字
- (3)若代號爲英文字母,請務必使用大寫的字母。
- (4)凡是△皆表示一格空白,否則資料應緊連著。
- (5)代號[Y]、[END]、[,]、[;]必須從每行的第一 個字寫起。
- (6) 簡諧檔』的聲道代號為 0~10, 即超級作曲家 1~11°
- (7)除了第一行有十個半形的逗號外,不得再使用 任何半型的逗號。
- (8) 請將以下的使用說明確實弄清楚, 再開始作曲





各種代號的意義及用法

1.[,]:任何一個「簡諧檔」的第一行,一定要有十個 [,]。再看你使用那幾個聲道,對照下表將代號寫入 相關位置。

代號	代號寫入位置
0	第一個意號前
1	第一與第一個逗號之間
2	第 1與第三個逗號之間
3	第三與第四個逗號之間
4	第四與第五個金號之間
5	第五與第六個迴號之間
6	第二英第七個追號之間
7	第七與第八個更難之間
8	第二與第九個基號之間
9	第九與第十個逗號之間
10	第十個是難後



- 2.[;]:功能如BASIC的REM,所以你可以寫些注解或是 歌詞等文字。
- 3.[Y]: 在任一行寫 V , 告訴程式下一行可能有樂曲的 資料。可在 V 後加上任何的字,不會影響程式的執行 。
- 4.[END]:每使用一個V就要寫一個END,告訴程式該聲 道已無樂曲的資料。還有寫 END的那一行,只能有 END三個字。

接下來爲樂曲資料所使用的代號

- 持續性:從使用到更改前,皆為此代號所代表的意義。此類的代號有[L]、[/]、[//]、[//]、[>]、[<]及[C]。
- 2. 暫時性:只影響其前(後)緊接的音符代號。此類的 代號有[#]、[.]、[+]、[-]。
 - (1) 01234567: 音符代號,與歌本的簡諧一樣。
 - (2)[:]:小節線。
 - (3)[△]:有沒有都無所謂。聰明的你,應該知道 如何應用。
 - (4)[L]:四分音符
 - [/]:八分音符
 - [//]:十六分音符
 - [///]:三十二分音符

以上四種代號。均始用於音符代號之前。

特別注意: 程式在每一個聲道開始, 均設定馬



[[] 0

使用方法:如歌本爲 | 53213454 | 則『簡譜檔』爲: L5/3L2/1//3454;

(5)[C]: 將音階回復到中央C那一組八度音上,使用的機會並不多

(6)[>]: 升高一個八度音階

[<]:降低一個八度音階

程式在每一個聲道開始,均設定在中央C那一組 八度音上,即超級作曲家的鍵盤上有個黑點的 那一組音。

使用方法:如歌本為 | 67156 | 則「簡譜檔」為: L67>1</56:

(7)[#]:升記號,須緊接在音符之前。還有,3及7本身就是半音不能再升。

使用方法:如歌本爲 | 3*2<u>43</u>5 | 則『簡譜檔』爲 L3#2/43L5

(8)[,]:附點,須緊接在音符之後。還有,一個音符最多使用一個附點。

使用方法:如歌本為 | 2'2.34 | 則「簡諧檔」為: L2#2./3L4:

(9)[+]:升高一個八度音階

[-]:降低一個八度音階

使用時其後緊接升記號或音符

使用方法:如歌本爲 | 7'156 | 則「簡諧檔」爲: L7+#156:

(10)[M]: 連結線。以M為開始,其後緊接的代號可有[:]、[L]、[/]、[//]、[//]、[//]、[>]、[<]、[#]、[.]及音符代號

[1]:作為連結線結束,在超級作曲家只有音符相同才能使用連結線。如果用在小節與小節間,則須將這些小節寫在同一行。

使用方法1:如歌本爲 | 32245 |

則「簡諧檔」為: L3M2/2!4L5:

或: L32./4L5:

使用方法2:如歌本爲 | 3212 | 2--0

則「簡譜檔」爲: L321M2; 222!0;

特別注意:雖然說[M]後可接[L]、[/]、[//]、[//]、[//]、[//]、[/]]、[/]及[〈]・但是我建議大家如果要使用上述代號在[M]之後・不如在[M]之前就使用。只要你使用到[M]・一定要檢查是否有[!]做爲結束・否則後果自行負責。

現在就以流行歌曲「哭砂」,你爲編寫「簡譜檔」的範例。請與歌本對照,你會發現編寫「簡譜檔」是很

容易的。編寫「簡諧檔」不限時間地點,只要有歌本及 紙筆,很快就能完成一首歌的主旋律。

看過如何編寫「簡諧檔」之後,也許你會覺得很奇怪,爲什麼不將音量、樂器等資料一併寫入轉換後的.ROL檔?在此Pig Chang向大家說聲對不起,請您進入超級作曲家再輸入好嗎!「超級作曲家-輔助作曲程式」雖然設計的不夠完善,不過基本的功能已具備,希望能帶給大家一些便利之處。如果您有更好的方法,希望您留信在「軟體世界BBS站」,給我PigChang。最後引用「軟體世界BBS站」切線時給使用者的一句話:朋友,再見,再見,祝你永遠快樂!

60 REM ** 使用本程式的目的 **

70 REM本程式是用來產生一些. ROL檔所必備的資料,以供COMPOSE BAS

80 REM (或 EXE)使工

100 REX首先,你心象進入超級作曲家,接著馬上存檔(胡勿更改檔名或

110 REXI输入音符)。完成存植動作後回到DOS,吞看蝴蝶是否有一幅

120 REM系,檔名為LNTITLED ROL,長叟爲1243 bytes。如果沒有,請

130 REMILIFIA 來一次。

140 REX主意:翻將LNTITLED ROL與本程式放在同一日錄中

150 REM ===== . ROL的檔案結構分析 - ===

160 REM教籍UNTITLED, ROL的檔案結構,分析給各位知道,简拿出您的

170 REN程式设计师手册。才能更了解。

180 REM --

190 REM field #1,2: 檔案版本(按字頁翻譯)

200 REM field #3:在.ROL檔中沒有使用

210 REM field #4:每拍有幾個ticks,一般為4

220 REW field *5:每小節有幾拍,一般寫4

230 REM field =6.7:功能不詳

240 REM field #8:在.ROL檔中沒有使用

250 REM field #9:旋律或打擊模式(0 =>旋律模式)=>打擊模式)

260 REM field #10:在 ROL 编中沒有使用

270 REM field #11,12:超級作曲家會依您所作的曲子,填入一些值

280 REM field #13: 基本速度: 一般等120。

290 REM 注意:不要無執到去修改此值(計算基本速度的公式我不

300 REM 知道)。随便修改、只會造業超級作曲家副取錯誤

310 REM • 因為我試過。

320 REM field #14: 更改速度的總數

330 REM field #15,16:每更改一次速度,這兩部份的資料就會再增加

340 REX

350 REM以上field #1~16 -共209 bytes · 本程式行號910~1010

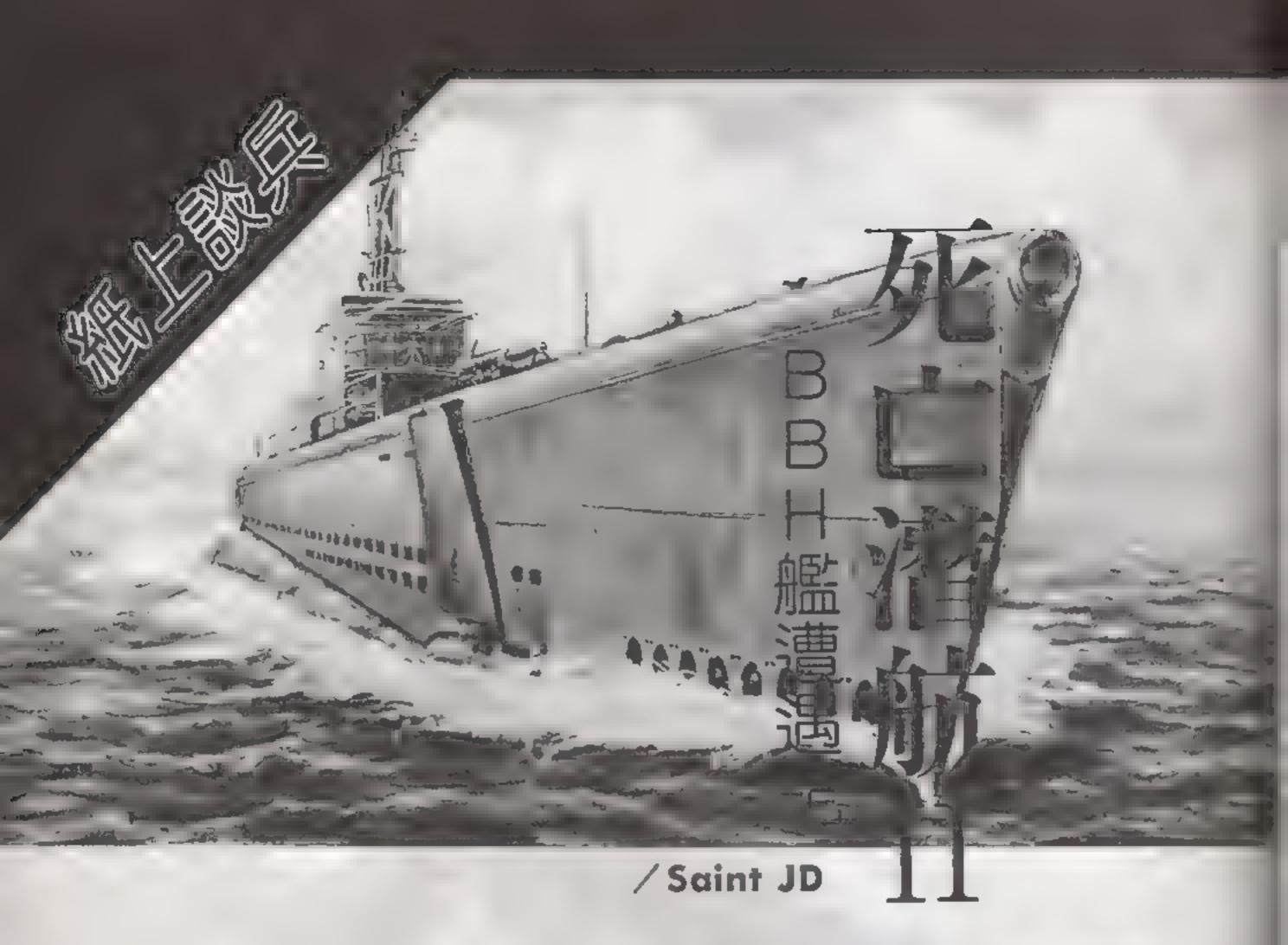
360 REM就是將這209 bytes從UNTITLED, ROL中獨立出來,產生一

370 REM框ROL DAT端。供COMPOSE BAS(或 EXE)使用。

380 REM



390 REM field #17: 該聲道音符資料的開始位置	970 GET #1, 1, DS
400 REM field #18: ticks在該聲道的總數 + 1	930 PUT #2, 1, DS
410 REM field #19: 音符在零鍵的位置,音符的代號12~107共96音	990 NEXT 1
420 REN 數值越大。音就越高。	1000 CLOSE #2
430 REM 0 ==>爲休止符的代號	1010 PRINT "ROL. DAT的资料建立完果"
440 REN 60 ==>為中央C的位置	1020 REM ***********************************
450 REM field #20: 音符的時間	
460 REN 注意: field #19,20在UNTITLED.ROL中不會出現。因	1030 REM ••• 檢查監礙內是否有VO~V10這些檔 •••
and the second s	
480 REM field #21: 該聲道音色資料的開始位置	1060 FOR 1 = 0 TO 10
490 REM field #22: 該聲道使用音色的總數	1070 ON ERROR GOTO 1100
500 REM field #23: 音色更改的位置	1080 NAMES = "Y" + NIDS(STRS(1), 2)
510 REM field #24:省色的名称	1090 KILL NAMES: GOTO 1110
520 REM field #25 : @field #11	1100 RESUME 1110
530 REM field #26:在,ROL檔中沒有使用	1110 ON ERROR GOTO O
540 REM 注意:只要该幹道增加了一種音色。field #23~26也會	1120 NEXT I
550 REM	3130 ON ERROR GOTO 1390
560 REM field #27: 該聲道音型資料的開始应例	1140 REN
570 REM field #28: 該弹道更改音量的總數	1150 REM 將LNTITLED ROL信 (21) byte我,每494
580 REN field #29:音歌更改的位置	1160 REM bytes分別, 30 石石泉。 一大產生11個檔。
590 REM field #30: 音量的大小	1170 REM
600 REM 注意:只要該幹道的中途有更改音號,那field #29~30	1180 S = 209
610 REM 會再增加。	1190 FOR 1 = 0 TO 10
620 REM field #31:該聲道音準資料的開始位置	1200 NAMES = "Y" + MIDS(STRS(1), 2)
630 REM field #32:該聲並更改音樂的樂數	1210 OPEN "B", #3, NAMES
640 REM field #33: 新進更改的位置	1220 DS = " "
650 REM field #34: 音節的大小	1230 FOR $J = S + 1$ TO $S + 94$
660 REM 注意:只要被聲道的中途有更改音準,那field #33~34	1240 GET #1. J. DS
670 REM 會再增加。	1250 PUT #3, . DS
680 REM	1260 NEXT J
690 REMALL field #17~34是每個勢道都有的資料。在UNTITLED. ROL	1270 CLOSE #3
700 REM共有94 bytes,而本程式行號1140~1360	1280 PRINT "第";[+1;"個舒道的基本資料建立完事。"
710 REM就是將freid #17~34獨立出來,產生VO~Y10共11價檔案	1285 PRINT " 构案名称语"; NAMES
720 RENGECOMPOSE BAS(或,EXE)使用	1290 S = S + 94
730 REM	1300 NEXT
740 REM	1310 CLOSE
750 REM ====	1320 PRINT
760 REM === 主要程式制始 ===	1330 PRINT "所有的资料均已建立完毕。如果道些资料之一有抽壤。"
770 REM -= ==================================	1340 PRINT "中華行本程式時可再產生上述12個檔"
780 ON ERROR GOTO 1390	1350 PRINT "如果有任何問題,時報信在「軟體世界BBS站」給"
790 OPEN "1", #1, "UNT.TLED ROL"	1360 PRINT "我Pig Chang,我會盡力解决您的与題"
800 CLOSE #1	1370 END
810 OPEN "B", #1, "UNTITLED ROL"	1380 REM ***********************************
820 RFM ***********************************	1390 REM ++++ 程式執行出現錯誤的服務 ++++
830 REM ••• 檢查磁碟內是否有80。DAT此權 •••	1400 REM ***************************
840 REM ***********************************	1410 IF ERR = 53 THEN 1420 ELSE 1430
850 ON ERROR COTO O	1420 PRINT "請將UNTITLED ROL與本程式放在同一目錄中": END
860 ON ERROR GOTO 880	1430 IF ERR = 61 THEN 1440 ELSE 1450
870 KILL "ROL.DAT": GOTO 890	1440 PRINT "磁片已無空間,篩換張磁片": END
880 RESUME 890	1450 IF ERR = 70 THEN 1460 ELSE 1470
890 ON ERROR GOTO O	1450 PRINT "磁片有防寫·不能存入資料": END
900 ON ERROR GOTO 1390	
910 REM	1470 PRINT "程式發生了其他的錯誤"
920 REM 將UNT.TLED.ROL檔的前209 bytes独立出來	1480 PRINT "對談代碼當"; ERR
930 REM	1490 PRINT "請參考Quick Basic手冊查出發生錯誤的原因"
940 DS = " "	1500 PRIAT "如果有任何問題,請留信在「軟體世界BBS站」給"
950 OPEN "B", #2, "ROL.DAT"	1510 PRINT "我Pig Chang,我會盡力解决您的問題"
960 FOR I = 1 TO 209	1520 END
VOU LOR 1 - 1 10 LUS	



1945 改良型 GATO 級一海獅號 (SEALION)。剛在塞班島(Saipan)修復完單,準備執行另一次的巡弋任務。戰爭進行了這麼久 ,日本的船艦都快次光了,近來出 海都無法遇到較大型的目標,對我 這種追求噸位和刺激的艦長來說, 實在是了無趣味。

站在艦橋上,看了看一望無際的海洋,看看基地。我要離開了, 一個多月後又將再回來,對我這種 從大戰開始就跑任務的人來說,單 就習以為當了。

一个在珍珠卷(Pearl Harbor)附近 布域遊弋,幹掉的第一個目標一一 被CL輕巡注監私一般 DD 驅逐艦 ,雖然在二艘船艦中只幹掉虚喪, 雖然在二艘船艦中只幹掉虚喪, 類類等是是Commander M C Ham-軟件學是Commander M C Ham-一、一、如果 7750噸留在基地的記錄上時 ,心中真是有股莫可言喻的興奮。 但有一次遇到大目標一一般 CV 航空母艦、兩艘 BB 戰鬥艦和 一堆驅逐艦、覺讓那兩艘 BB 戰艦 跑了而耿耿於懷。有時也會想到那 些被我幹據的日本官兵,他們也是 如此的忠於自己的國家,但打起仗 來,不是你死,就是我亡;我不打 他,他就會來打我。而真一有時候 把歐鑑鎖定,再發射豫置,為其它 經 應作,其質也滿海缺的。

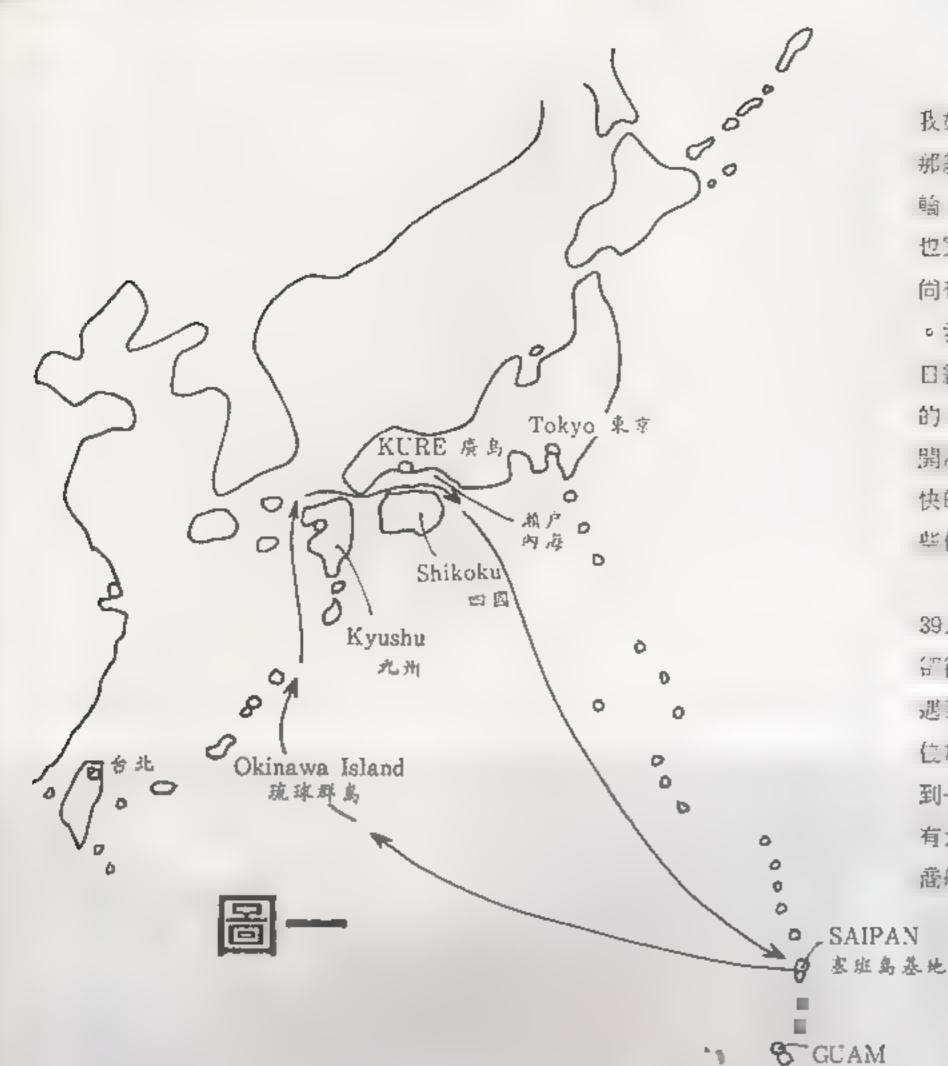
這次巡弋的目標是南日本海域(Southern Japan)。我預計從區域區是北上,即失經減以群島(Quanawa Island)東側、標至九州(Krushu,西頭、北部、經顧戶內海。再從四關(Shikoku)東部至下,同可密班島(圖1)。途中經過數區,Kure,這個大港,可能有多一點。如果是使快來,不必像以前從珍珠港跑到日本北部。光東回就要用掉一個月了。

·一路上平安無事, 選無動靜。仗 打了許久, 許多活動已不再熱絡, 也許日本帶國將要崩潰了吧!

3月初,航至琉球群島東北方 ·遇到一個小型目標,原來是艘小 货輪(Small freighter)和一艘 PC巡邏艇。簡單,根據多年經驗 PC巡邏艇。簡單,根據多年經驗 PC巡邏艇。簡單,根據多年經驗 产进海面用壁炮轟它幾下就濟潔 定路時前進,似乎輕輕緩緩,雖然 已經經過了無數陣仗,但心裡難免 是會緊張·尤其是在日本控制的 布域中。

3月8日,航至几州北方,再 向東進就是湖戶內海了。

西南方遇上了此街的第二個思標。 資料項示,是個中型目標。是一般 油輸(Oil Tanker),一般大貨糧 (Large Freighter),一般 DDAA 程產響和一艘 DD 學添監。禮醫下 比至55呎,以为動力的慢速管至距 二艘驅逐艦約1500碼處,發射兩枚

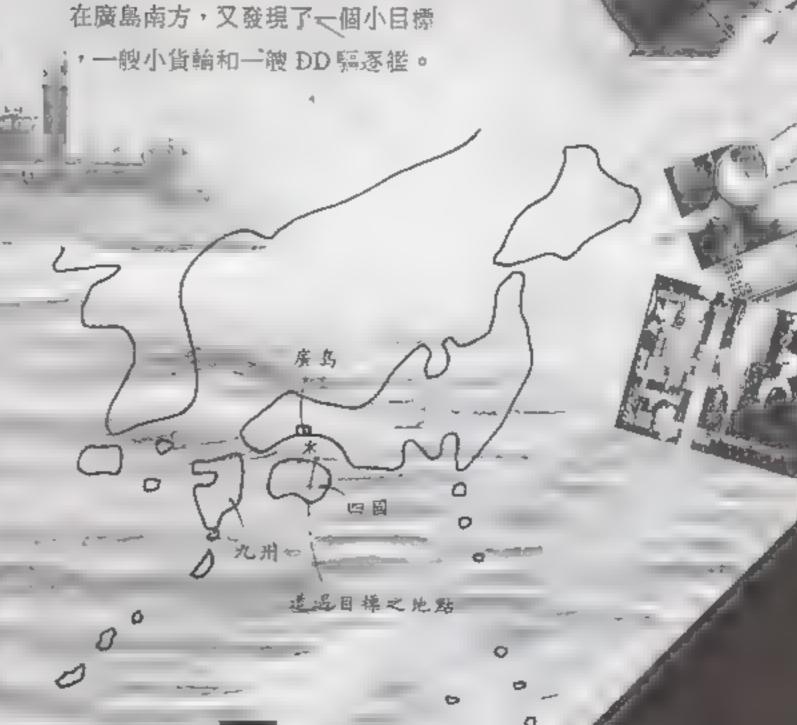


12日,又過了一天,油料剩下 39天,港口附近的船隻不少,以前 部很少往這裡跑。今天不晓得又要 遇到那些活該倒楣的。下午四時, 位於廣島東南方,資料告訴我,題 到一個大型目標(圖2),現在還 有大型目標,可能是一堆逃回來的 商船吧!

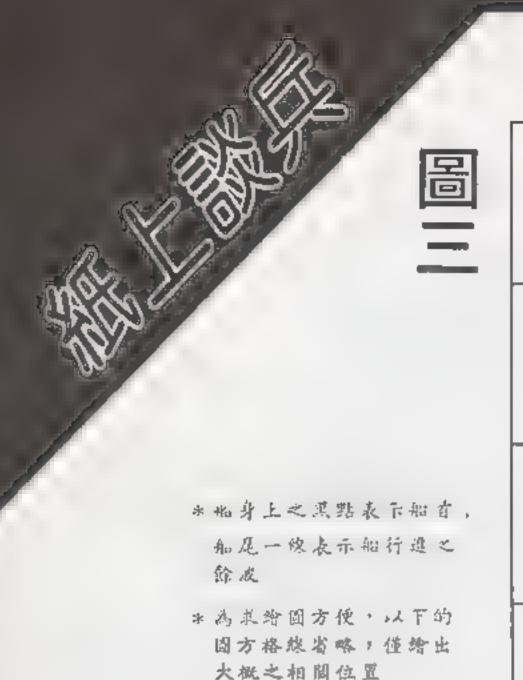
Mark 18-2型魚雷戶

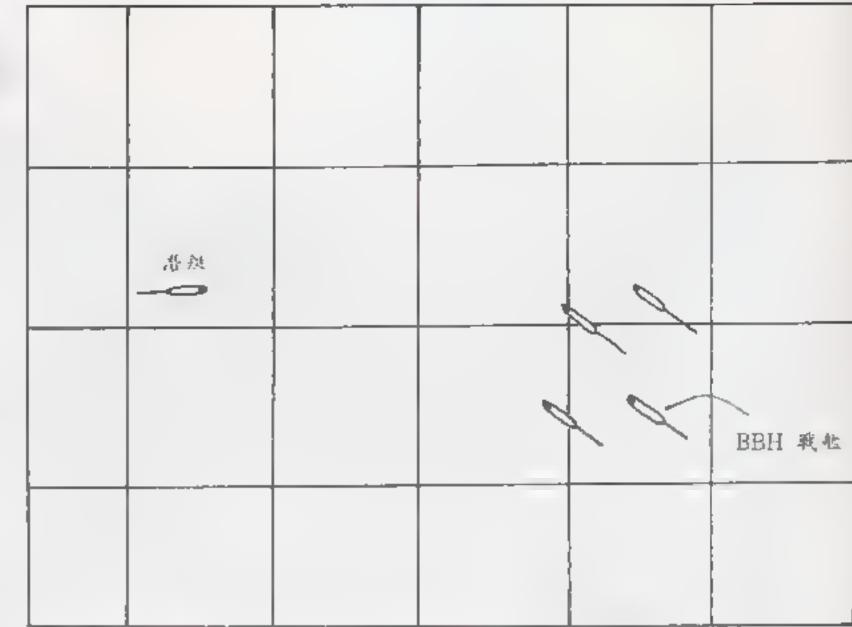
我較偏好此型魚雷,不但安靜 ·而且快速;不像 Mark 14型。 雖快速卻吵雜。在距離不是非常質 的時候,機動性高的船甚至能從容 的轉個彎,加以閃發、令人為之扼 腕。亦不像 Mark 18-1 型魚雷, 一· 優吞吞的, 比某些船的速度還慢。 ---- 須臾·兩枚魚雷分別擊中二艘 驅逐艦:運氣實在不錯·剩下的只 是诗事肥美。放星將潛艇浮起·看 著艦砲擊中的火花·看著冒出的澧 煙,再看它慢慢下次。又幹掉了一 些日本船隻。我沒有特別的欣喜。 對於久經戰爭的我,或許早已麻木 了。戰爭沒有所謂殘忍,我不殺他 · 他便會殺我。或許只有面對更大 的挑戰,才會引起我的興趣吧,

過了幾個小時,11日的青晨,



M) \$,





水深369呎,能見度佳(Visibility is superb)。好吧!抖繳打. 激精神,準備作職。

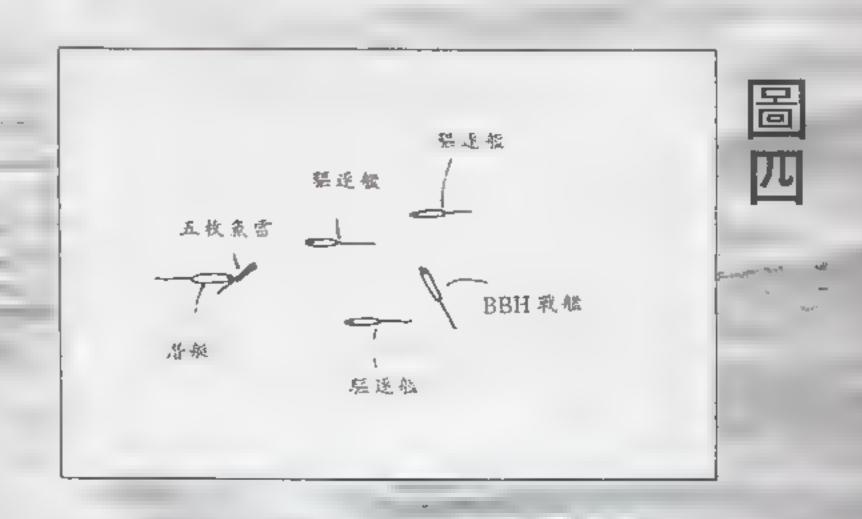
階艇上的 ST雷達 (ST radar) 告訴我,一堆敵艦正從約100度的 方向來(圖8),期280度左右前 建,建度19節。共有四級,似乎是 一級為音,三艘護航。為求証抗正 確,建忙以普望襲襲臺,為當的是 一級稅伏大物,至未見過。將其鎖 正,稱加以識別,耕 冬是賴 BBH 超級戰鬥艦。

雅我所知,日本僅有兩般 BBH 戰艦一大和號(Yamatu)和 武藏號(Musashi),武藏號已於 1944年10月24日被擊沈,那麼這一 艘就是一吐!不得了!這下精神一 振,進程大戰一場了。

看一下,還有三便可厭的騙逐 艦,距離大約是9100碼。於是我下 会以先動力、潛至55呎,正對音目 標前進。心想,如果將其擊沈,不 但人功一件,對我的音便生進本是 倘得回類和自豪的一件事,於是更 馬心神事正,心是翼,但心中只 馬不輕,那麼重要的點,為行民有 正艘驅逐艦護航,或許是憑待者等 本上不遠吧,

距離還有8000多碼,將潛望鎖 收起,盼能減少一點被發現的機會 ,接近至5000碼左右時,一枚砲彈 (Shell)在附近落下,似乎是刻 發現了。進忙下令潛至55呎,潛望 鏡升,鎖住BBH,再起實實 3400多碼,連續由船首為引方枚句 雷(圖4)。 照之的任相比、要在有多独集主题 經門之後、選能。上、BBH 體上 号 使它速度要要或停止不可。但此等 研作孤注一挪。在只有少数焦温可 均立即發射之量况下,與點遷艦型 門是才是後的。第一BBH 體在集 高學中之重改更了方向。不僅是收 在沒有武器的時早下,一个完全 在沒有武器的時早下,一个完全 在沒有武器的時早下,一个完全 , 為是整理經、音乐下去、模工。計 力。

近時、就輸送企业に決議を利的 方式製、・利力に下方が作れ、許 80万円・計句56度、一般規定集出



駛至上方,放了一堆深水炸彈(Depth Charges)。閃避不及, 陣天旋地轉,損壞報告顯示,損壞 25%。

三艘驅逐艦在頭上轉來模去, 真是陰塊不散。朝向 0 度, 第130 呎左右,校下觀肌角度使具與钙身 方向相同(即 0 度)。另動力,深 200呎,0動力,靜上,水深220呎。此時幾聲令人爽快的爆炸聲傳來,放大雷達幕,五枚魚雷全部擊中 BBH(圖 5),BBH似乎已經動不 了了。

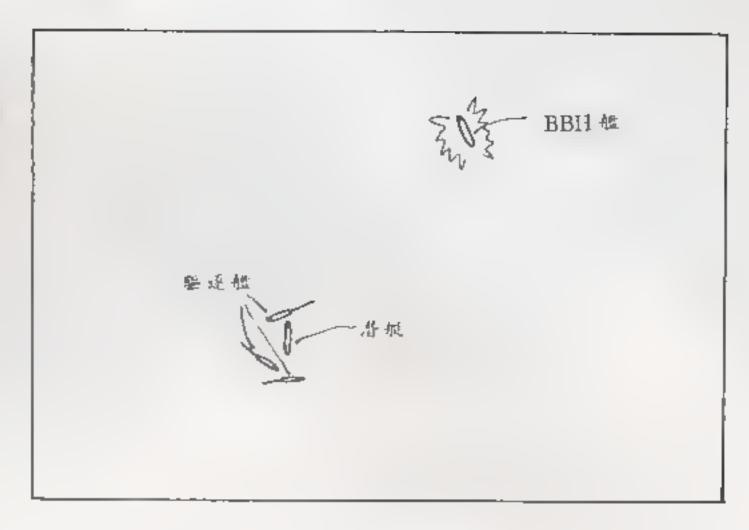
正在得意羊洋的雪兒、要命的 驅逐盤訂來了,也順便帶來了表願 芸命的深示炸門,指毀15%。更要 命的是,後律實竟代被打壞了,前 故上等則何未裝以汽量,只剩一枚 執法。

繼續下沈,水深260呎,殷動 全動力,避好引擎皆未損壞,右滿 舵,炮動力,朝70度。利用方才驅 逐艦從上方通過的機會,稍稍離開 了剛才被打中的位置, 火動力,停 。那驅逐艦實在有夠煩人,繞明鏡 的,不過似乎不知道我已改變了位 量。

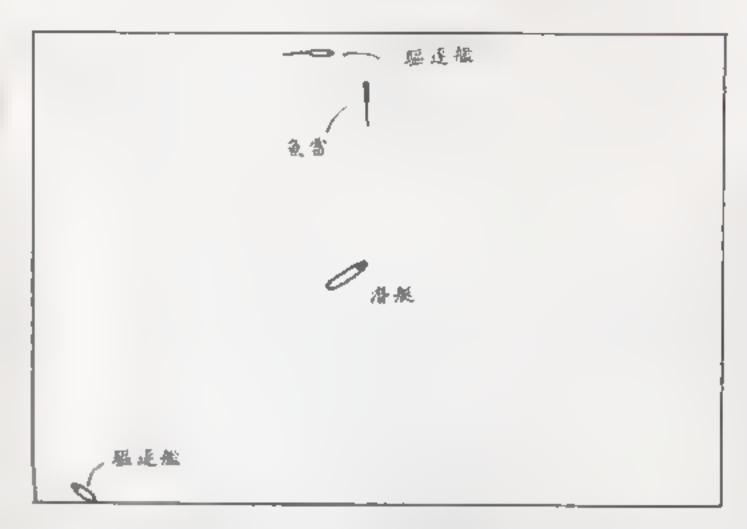
電達器上颚示,一般態度鑑號 至約320度的方向,距離約3百多 碼。根據性裝質可,朝0度方向發 射了一枚魚雷,幾秒後,爆炸聲傳 來,螢幕上亦顯示,命中(圖6)。 一切惜看不到它下沈的畫面。深 340呎,另兩艘驅逐艦還存在。

此時,損壞報告顯示後無盡管 已修復,還滿快的。魚雷管裡也育 4枚魚雷蓋勢待發。忙將觀測方向 調至180度,較良好的發射位置。

圖开



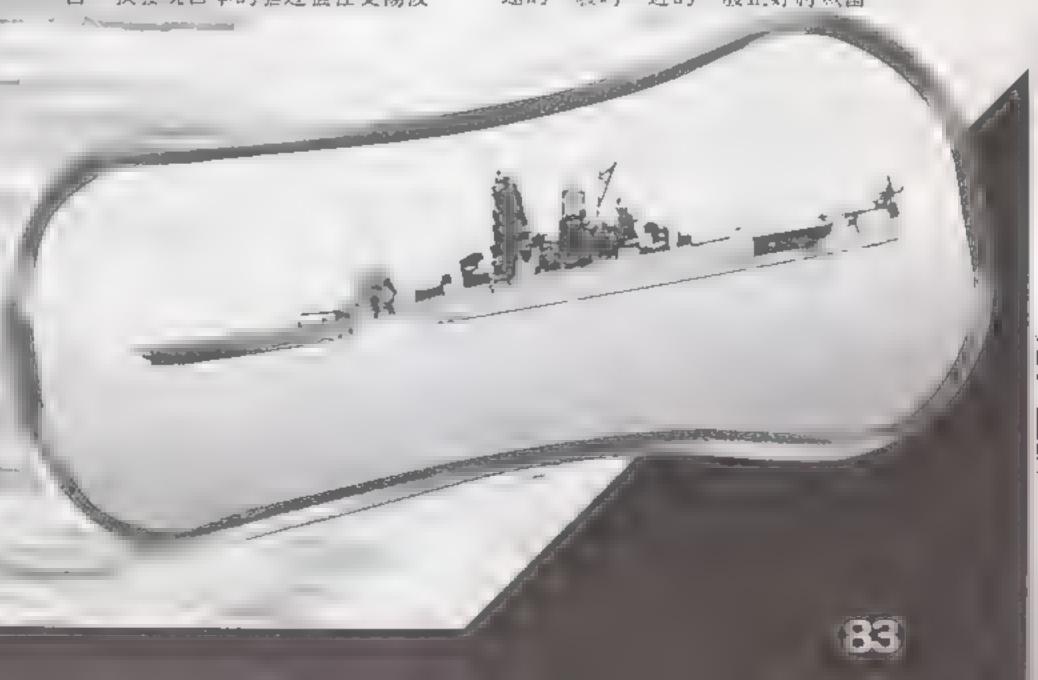
圖六



時並上證似乎也發現我的疑跡了。 將動力減為另,慢慢的、靜靜的向 北就行,為望能提覓他門的每經。

■ 育一種情見不知是較衡或是巧合,我發現日本的聽逐鑑在變傷後

常會互相掩護,如因受傷而較慢的 一艘會以很小的範圍在附近緩趨, 小於角雷的射程;而另一艘則會以 較大的範圍繞。欲發射魚雷攻擊較 遠的一艘時,近的一艘正好將魚雷





描住,使魚雷因距離太短而無法爆炸,潜艇因而又浪費一枚魚雷(圖7)。

一會兒·又一個好機會。我連 普發射雨枚魚雷·一枚在前,一枚 在後,卻正好讓驅逐艦從中留過。 另一艘驅逐艦接近了,我又送它一 校魚雷,這次恐算中了,但居然及 沈,只是在附近慢慢的繞圈子。

從訂達幕上判斷,180度的比 0度方向較易攻擊。而這時後魚雷 管已空無魚雷,前魚雷管卻已裝塡 4枚。於是調頭與觀察方向180度 相同,並將動力倒轉,改為朝北後 退,以拉開和兩艘驅逐艦的距離, 準備利用我的猜想(前段的敘述) ,將兩艘一起解决(圖8)。

潜艇不愧是潜艇,敵人不易發 量。慢慢的,我距離驅逐艦線圈的 中心位置已經遠了。利用兩艘驅逐 艦都将在我的180度方向成一直線 時,連續發射了4枚魚雷,而驅逐 艦卻渾然不知已進入我的陷阱,而 艦衛它們的搜尋。羅「兩枚命中。 雖然展費了另兩枚魚雷,但還是值 得的。

實施己定、現在就剩下那種值。 室的大肥革,BBH 艦了。 處位放 大雷產幕,察看大肥羊的位置。曉! 跟剛才的位置不同了,原來還未完 全學上,進忙下令序至曆望鏡深度 。此時前魚雷管僅剩的 3 枚魚雷都 已裝鬚完畢,待浮至55呎後,用潛 望鏡好整以暇的類察觀察,並以射 控電腦(TDC)鎖定。資料顯示, 圖

巴受創之驅逐起將指下潜水

圖八

潜級 模選中 四枚象雷

BBH 整正以 1 節之速度航行,不 禁啞然失笑。排除了剛才的緊張情。 勢,心情已輕疑許多,神閒氣定的 用 普望鏡看著 BBH 整冒塔煙紅行 的 英姿 。 光動力, \$\text{\$\text{\$BH}\$}}體 前進。

前進至距離1000碼左右時,減至另動力,無雷發射。不久, BBH 溫中彈,焊其場面甚是壯觀 。 大花、水花加上濃濃的煙炎相錯 雜,是分還沒有皮。 突然有股衝動 想上去和它打砲戰,可是一邊是第 了吧 'BBH 附上的 9門18 1吋主砲 ,隨便一發不小心掉在身上都會吃 不完兇善走的 何况雷挺還有損弱 呢。看它冒著農煙那樣的傷苦,還 是讓它快點上西天吧一再一枚魚雷 發射,擊中一一是麼大的船,唉!

_ 時間是18:14·前後共2小時

又11分鐘。魚雷已从私無幾,模壞 又却嚴重、還是按預定路絲趕快问 就。途中又遇到兩個目標,但我已 "人心也吸了,尤其是學化了心種大 行之後。要不是思土遺種名人興奮 而近乎失去理智的太限艦,損壞不 會這麼嚴重吧!

回到塞班岛基地,長官對我勉勵有加,要我再接再屬,頒給我一枚BSV 銅星動章。這次任務,繫沈近12萬職,竟只給我一枚銅星動章! 再者,我打了3年多的仗了,共擊沈了60餘萬噸。竟沒有升官。是個少校(Laeutonant Commander)! 到現在還不能確定被我掌沈的BBH態是否即為大利號? 赎!這算是人生的一個歷練,就讓它長存於回憶中,長存於Hammer 數史中吧



起打磚塊這個遊戲,相信讀者們都十分熟悉,過去 主义 曾經像俄斯羅方塊風靡了好一陣子,不論是在PC、 大型電玩或是任天堂的卡帶上都擁有眾多玩家,許多人 對它的喜愛至今不渝。此番我們便以它作例子,爲各位 讀者介紹動作類遊戲的製作過程;在剖析的步驟中,以 我們輔以圖表來幫助讀者們了解,程式也盡量寫得簡單 明瞭,希望能讓大家在玩GAME玩得不亦樂乎之餘,也可 以發掘出寫GAME的樂趣。

一個好的動作遊戲,除了一般遊戲所應著重的聲光效果之外,設計的重點應在於遊戲的主角(以打磚塊為例,即打擊板)、所用的武器(球)、以及受攻擊的目標物(磚塊)上,而如何使得遊戲主角能運動鹽活,所用的武器變化繁多,受攻擊的目標物「老不死」,則是程式設計的精髓所在。在打磚塊這個遊戲中,像打擊板的移動方式、關卡的變化、武器的種類(如可使打擊板)有發射子彈的功能,模擬射擊類遊戲)等,皆是遊戲的重點所在,但是我們還是先來看看主導整個遊戲進行的球,它的運動,其他的部分則留待後文中再加以介紹。

打磚塊中的球,其運動被假定為不受重力影響且能 量永不損失,因此我們只須要考慮到球的反射運動即可 ,這種反射運動方向,經歸納可以分成下列四種:(以 簡圖表示如下,箭頭表示球的運動方向) (球運動之 座標分析)

電腦座標軸: X遞增, Y遞增 數學表示式: New X=0ld X+1 New Y=Old Y+1

電腦座標軸: X遞增, Y遞減 數學表示式: New X=01d X+1

New Y=01d Y-1

電腦座標軸:X遞減・Y遞增 數學表示式:New X=01d X-1

New Y=Old Y+1

電腦座標軸:X遞減・Y遞減 數學表示式:New X=01d X-1

New Y=01d Y-1

由以上的數學表示式,我們可以將其整理表示如下

New X=Old X+x

←而x、Y的值爲+1或-1(即遞增或遞減)

New Y=Old Y+y

有了以上這些分析結果,我們便可以開始著手程 式設計的進行。 文後所附的程式範例, 是使用 Quick BASIC 撰寫, 這次我們先以較簡單的文字模式來爲各位 讀者介紹打磚塊遊戲程式的寫法,至於繪圖模式下精緻 的靈面處理,因爲還有許多技巧需要逐一加以介紹,礙 於篇幅,在往後幾期中我們再慢慢加進程式裏。此外, 這個程式中有許多地方的安排,乃是爲了日後程式的發 展預留空間,希望讀者們能多加注意整個程式的架構, 建立正確的Game程式設計理念,可以少走許多冤枉路, 並且方便日後程式的維修,這是筆者在付出許多慘痛的 代價後,所能貢獻給各位的一點小小的、寶費經驗,故 此希望大家能努力磴研、「一心一德、貫徹始終」,俾 能在日後之Game壇上大放光明,再振我巖點之雄風,謝 謝大家,謝謝!(對不起,我就是那個魔點的作者啦! 這次僥倖獲得金磁片獎的第三名,小小打一下廣告,大 家別介意,請繼續看下去)

文後所附的這個程式相當簡單,只有短短的一小段 ,其中並沒有用到什麼特殊技巧,但是Ren出來的結果 會讓你很有成就感, 因爲她已經可以玩了。 對於一個 Game的程式,也許有些讀者在看過了以後,會納悶爲什 麼要這樣寫?覺得自己還是無從下手,不知道要如何開 始。其實過程步驟很簡單,以打磚塊爲例,依筆者自己 的方法是:先想想,一個打磚塊的遊戲,遊戲中該有些 什麼呢?首先,當然先要有球囖!還要有打擊板、蹬避 **碑塊才行,因此在這個程式中,我們便有了一個定義球** 與打擊板的副程式,還有一個畫磚塊的副程式。接下來 再想:打磚塊既名之爲打磚塊,當然是要使球能打到砌 塊,而我們要如何知道球是否打中磚塊了呢?因此程式 中便該有個檢查球是否擊中磚塊的副程式囉!然後只要 我們再使球會動, 讓打擊板能彈, 那不是就大功告成、 萬事OK了嗎?多簡單啊!(雖然很簡單,不過我還是寫 了半天, 踏大家不要誤會我拋魚!) 爲了使就能夠、打 撃板能動,在程式中我們應用了最簡單的動畫原理,就 是雖一個新的,並且擦掉舊的痕跡,其中的打擊板因為 是由玩者從鍵盤控制,故此我們再加上一個讀鍵副程式 (Read key), 測試玩者按下了那些鍵就可以了。

看過了以上的介紹,我想讀者應該已經明瞭程式爲 什麼要這樣寫了,接下來我們再來看看程式要怎麼寫, 要寫些什麼東西。爲了方便大家閱讀這個程式起見,筆 者在程式後附上了各個變數的意義說明,讀者不妨先看 一下。在程式的開頭,我已先將這些變數值都定義濟楚 道是在下自己一點小小的、優良習慣,大家姑且看之 , 姑且用之, 會有好處的啦!

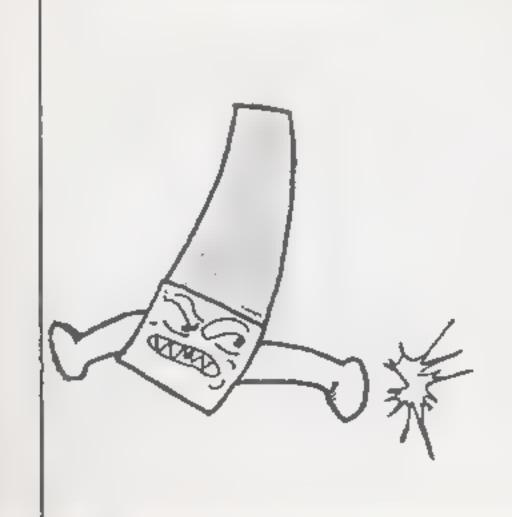
在這個程式的主迴路中,對於球與打擊板新舊位置 的計算,是比較麻煩一點的地方,關於這一類程式的寫 法,其實很多書籍都曾經介紹,筆者乃採其中較簡捷的 一種方法來計算球與打板的新位置,即將其座標之遞增 與遞減值設成變數,而以座標的值域來判斷遞增與遞減 之間的對換。要注意的是,程式中舊的位置計算式要在 新的位置計算式之前,否則便失去意義了。在計算出球 與打板之新舊位置後,便可以依照動讓原理在螢幕上作 出球與打擊板的運動。程式中,筆者依習慣先將舊有的 軌跡擦去後再印出新的,此法可以減少殘影之產生,讀 者也可以自己將順序顚倒一下,不過程式需要稍加變動

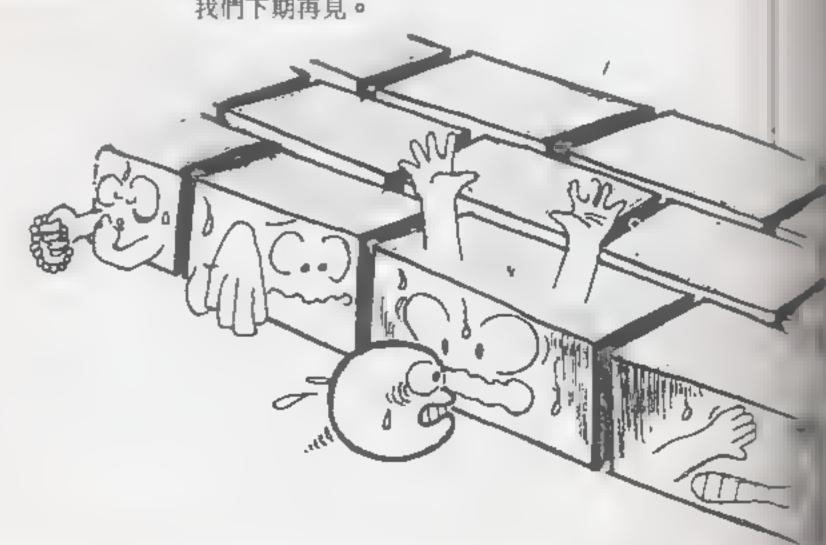
值得一提的是程式中對移動打擊板的處理。 為使打 板的移動平滑順暢起見,我們讓電腦不斷自動的遞增或 遞減打板的座標值,即只要按一下移動鍵,打板便會向 左或向右移動至螢幕的最左、右兩端才停止,讀者可以 試試在讚鍵的副程式中自己加上CASE ELSE : cpad=0 這 一行,結果會使得打扳的移動緩慢而呆滯。

還有在檢查球是否踫到障礙的副程式 (Chkbk) 中, 有關於SCREEN函數的使用,讀者可能比較少看過,其中 之y、x是指螢幕上列與行的位置,而變數chk的値則可 以回應出指定位置的 ASCII 值。 要測試球是否斷到隨礙 使用這個函數是最快的方法,給圖模式下有類似的指 令, 我們留待以後再介紹。 至於在讀鍵副程式中, RIGHTS的使用原因,李超群先生已在前幾期中介紹過, 我便不再赘述。

這個程式有一個小小,但不太重要的缺點,那就是 球永遠以90度角反射,由於它並不影響程式的可玩性, 而且很多書中對於這種碰撞反射運動的問題都有詳細的 討論,有興趣的讚者可以自行參考修改,讓打板具有「 切球」的功能。

我們下期再見。

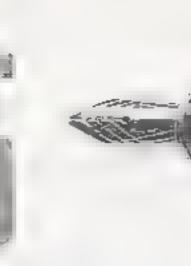




```
SHARED x, y, cy, totbk
打砂塊遊戲程式 \ 範'
                                          chk = SCREEN(y, x)
'各式製作 林建廷'
                                          If chk <> 32 THEN cy = cy '--------- 联聯到障礙
'NORTHER BASIC'
                                          IF chk = 220 THEN totbk = totbk l
                                          '—— 32万空白鍵之ASCITI值, chk<>32則表碰到非姿格之障礙
'tobakted Quick Basic 4 5kx'
'---- 220万所設磚塊之ASCIII值, chk: 220則表示球已碰到磚塊
DECLARE SLB Defballpad ()
                                          '--- 故總磚塊販要減1 (即totbk 1)
DECLARE SUB Drawblock ()
                                          END SUB
DECLARE SUB Chkbk ()
DECLARE SLB Readkey ()
                                           "亡義球與打撃机制程式"
SCREEN O WIDTH 40: COLOR 3, 0: CLS
           单色血示卡的讀者請勿使用FIDTH 40之功能
                                          SLB Defballpad
                                          SHARED ballS, eballS, padS, epadS
5al (S = "0"
x = 20; y = 25; pad = 20, totbk = 30
                                          ebal1$ = " 1
                                          padS = STRINGS(5, 219)
cx = 1; cy = 1, cpad = 0
                                          epadS = " "
CALL Defballpad - 呼叫_定義球與打擊板_之話程式
                                          END SUB
CALL Drawblock '----- 呼叫 能够级 之间程式
DO.
                                          SOB Drawblock
                                          LOCATE 7. 10
0X = X; 0y = y
x = x + cx: y = y + cy
                                          FOR i = 1 TO 30
IF x = 80 OR x = 1 T iEX cx = cx
                                          PRINT CHRS(220) + " ";
NEXT 1
If y = 25 OR y = 1 THEN cy = cy: If y = 25 THEN BEEP
                                          END SUB
CALL Chkok '---- 呼叫_檢查球是否整中障礙。之間程式
                                           "乱进而"作式"
COLUR 14
LOCATE oy, ox: PRIMT eballS; '----- 搜表球之货痕跡
                                          SLB Readkey
LOCATE y, x, PRINT ballS; '---- 印出球之新位置
                                          SHARED cpad, totbk
                                          rkS = INKEYS
opad = pad
                                          SELECT CASE RIGHTS(rks, 1)
pad = pad + cpad
                                          CASE "K": cpad = 2 '--- 按下左移鍵
.F pad < 1 THEN pad = 1
                                          F pad > 76 THEN pad = 76
                                          * 未使用矿DTE 40之功能者,36毫5376
                                          'CASE ELSE: cpad = 0 '此行象。並會使打板移動某帶
CALL Readkey '----- 呼叫」訊鍵 之际结式
                                          END SELECT
                                          END SUB
'變數之意義說明 ————
LOCATE 24, pad: PR NT padS; '---- 印出打极之新位置
                                           '- x , y 球之最新階標值
                                           '- ox , oy 珠之格率標值
FOR | = 1 TO 200: NEXT | '---- 延速過路
                                           '- cx , cy 球小標之透射速減值
                                           '- pad 打擊板之最新座標值
If tot5k = 0 THEN EXIT DO '----- 主题路出口
                                          '- opad 打擊板之舊座標值
                                          '- cpad 打擊校座標之逕廂遞減值
LOOP
                                          '- chk 回要指定位置之ASC口值
CLS END
                                          '遊戲操作接鍵 -----
                                          '- 左移鍵 - 可使打擊板向左移至登幕最左端
'檢查球是否學中障礙副程式'
                                          1- 右移鍵 - 可使打擊板向右移至螢幕最右端
                                          ' Space鍵 可使打摩板停止
                                          ' Esc鍵
                                                   斑出遊戲
SUB Chkbk
```



常教物第二三





歡迎發燒友們 "拔刀相助"

一、下列專欄開放,歡迎各位發

燒友提筆相贊

- ◎遊戲攻略:軟體世界遊戲之攻略(限貴族版 200 號 ,珍藏版40號以後)。
- ◎百戰天龍: (限費族版 200 號,珍藏版40號以後)
 - (1) 遊戲程式修改篇(含無敵版)。
 - (2) 遊戲資料檔剖析。
 - (3) 攻略小秘技。
- ◎紙上談兵:各類軍事遊戲(戰略、模擬) 中精彩戰 役的回顧或檢討。必須附屬解說該戰役的始末 ,包括雙方軍力佈置和攻防路線。
- ○補習街:爲各類遊戲初級玩家補習。
- ◎七嘴八舌:針對指定遊戲發抒己見。
- ◎電玩短路:關於 PC GAME 的趣味漫畫 (請註明 眞實姓名)。
- ◎華山論 GAME:關於 RPG 的笑畫 (精註明真實姓 名)。
- ◎ PC 地帶:關於 PC GAME 的軟、硬體探討(含 程式發表)。
- ◎邁向寫 GAME 之路:歡迎對寫 GAME 有與趣者共 赛盛舉(可連載)。
- ◎英雄交響曲:關於魔奇音效卡的探討(含程式發表

二、投稿頂知

- 〇務必註明眞實姓名與住址,以便寄發稿費。
- ◎需退稿者請附上足額郵票,否則恕不退稿。
- ◎文章請用 600 字稿紙橫寫,字體務必工整:以電腦 報表列亦可,但請隔行列印。
- ⑥所附圖表必須清晰、完整,以鉛筆標記。手給者請 用細黑色簽字筆:印表機輸出者,墨色要濃。 地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿:

- (I) 請附磁片,以便檢驗。
- (2) 請註明所用語言及編譯(或解譯、組譯) 程式版本。
- (3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。
- (4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中

◎漫畫稿:

- (1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖: 並加框。
- (2) 線條力求簡明、清晰。
- (3) 附上文字解說(以鉛筆書寫)。

◎單幅漫畫稿規格:

- (1) 横式 寬 9 公分 1 高 7 公分。
- (2) 直式一寬7公分,高9公分。
- ◎有任何撰寫計劃可先來信詢問(請附回郵)。
- ◎本刊對採用的稿件有刪改權。
- 〇作品經發表後,版權歸本刊所有。
- ◎爲免郵寄失誤,請自行影印留底。
- ◎稿費:每千字 450 元起,程式、圖表另計。
- ◎來稿讀寄到:高雄市郵政28之34號信箱。

第二十六期(5月號)

截稿日期:80年3月25日

◎七嘴八舌一遊戲大家談:

(1) 魔點

(2) 麻雀學園

第23期PC地带

「在單色螢幕看到創世紀VI的 提示訊息」(UHELP. EXE) 和 「長槍之没模擬CGA程式改良 版)

(MONOJ. EXE)已收錄在 U式海狼潛艇Disk2的Data子 固錄中

由於郵局作業延誤,使 **浔各訂戶收書時間延滾,敬** 請體察!!

詳細報導請參閱消費者 報導118期(80年2月號)



開懷篇

GANE SHORT





核戰狂人夢.新會員篇.

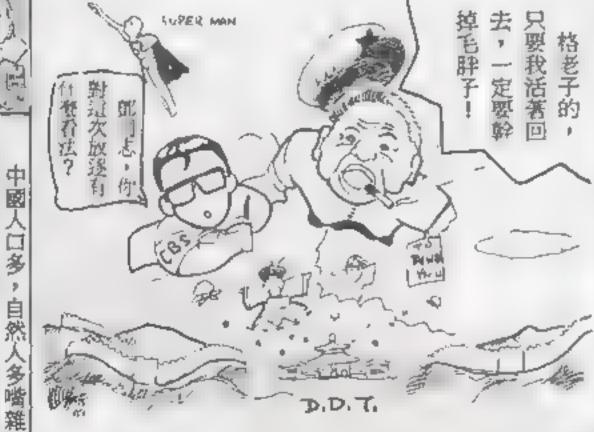


D.D.T.

等不及要揮一腳,你看,■家等不及要揮一腳,你看,■家十大狂人去了三位,但仍然



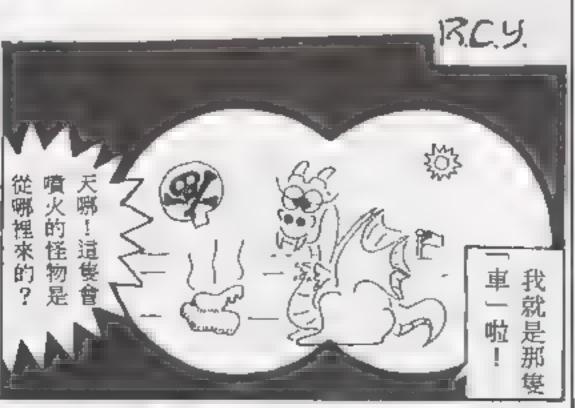
核戰狂人夢



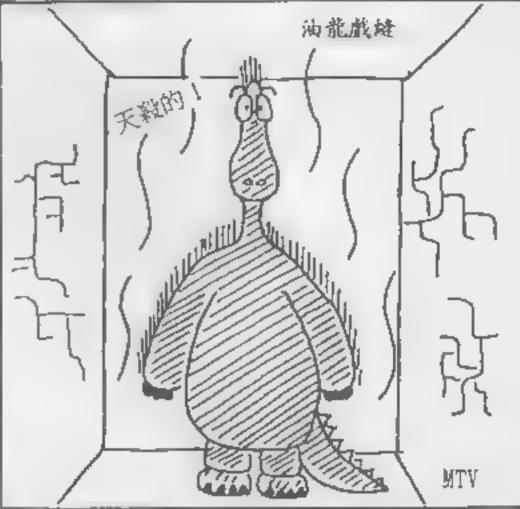
飛人」,沒想到第一批被選中的 飛人」,沒想到第一批被選中的 一個「空中 一個「空中 一個」



装甲雄獅V.S.決戰中國象棋



伊拉克遭到多國部隊輪番轟炸 , 災情慘重, 即使躲到地底下也 無法倖免…

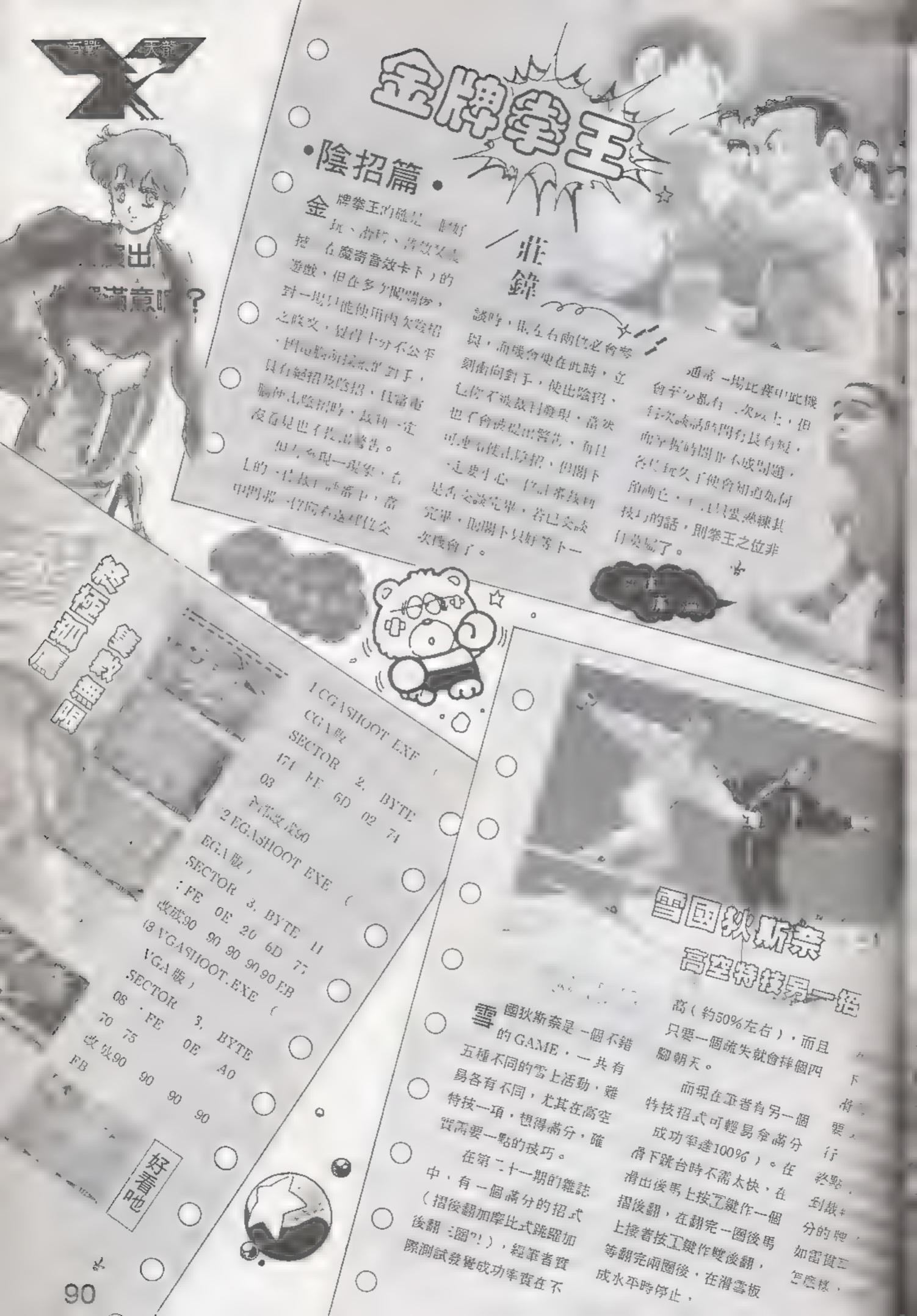




不是說把「金蘋果」放到維納 斯雕像的手裡,維納斯就會開口 說話嗎?怎麼毫無反應?



是 ? 出,一方是M1A1坦克,另一方 兩軍對峙,精銳武器傾巢而





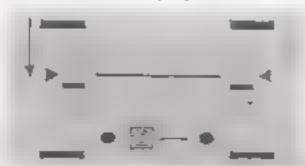
[]斯斯基基

PUNK

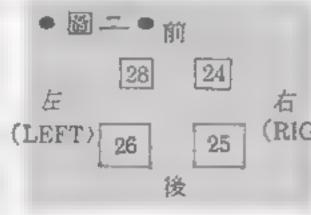
資格賽心得

我從來不玩60圈及20

輸胎尺寸校正方面,不要 為了轉彎方便就一直加大 尺寸差距,在校正上加大 +0.2INCH即可。



再來是呼聖, 中學習 輪全用軟胎, 因此為這應 軟胎的工作溫度及適當胎 暖, 再加上右邊輪胎所受 應力較左邊大, 所以胎壓 的分配如圖二所示。

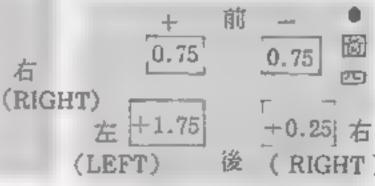


各位也許覺得奇怪, 為什麼右前輪的胎壓那麼 低,這就是為了配合它所 承受最大的應力的調整: 而且在跑完第一圈胎壓就 升至約27PSI,跑到第四 圈更是突破30PSI。所以 在第二圈及第三圈正是車 況的頻峰狀態,要好把 握以獲得最佳順位。

再來就說到避震器, 把前避震器都調到最硬, 是為了得到最佳轉向時所 需的摩擦力。而後輪就不 能像前面的那麼硬,為的 是避免過彎打 滑降低了速度。後避震器 調整如圖三。

SOFT - FIRM - 基

下面關於輸胎開度的 資料,由於我不甚清楚, 只可靠多次實驗找出自認 最合適的開度,如圖四。 最合適的開度,如圖四。 至於說根據為何?說明書 上不是寫的很清楚,只要 檢查輸胎是否內部、中間 、外部的溫度差不多就 行了。



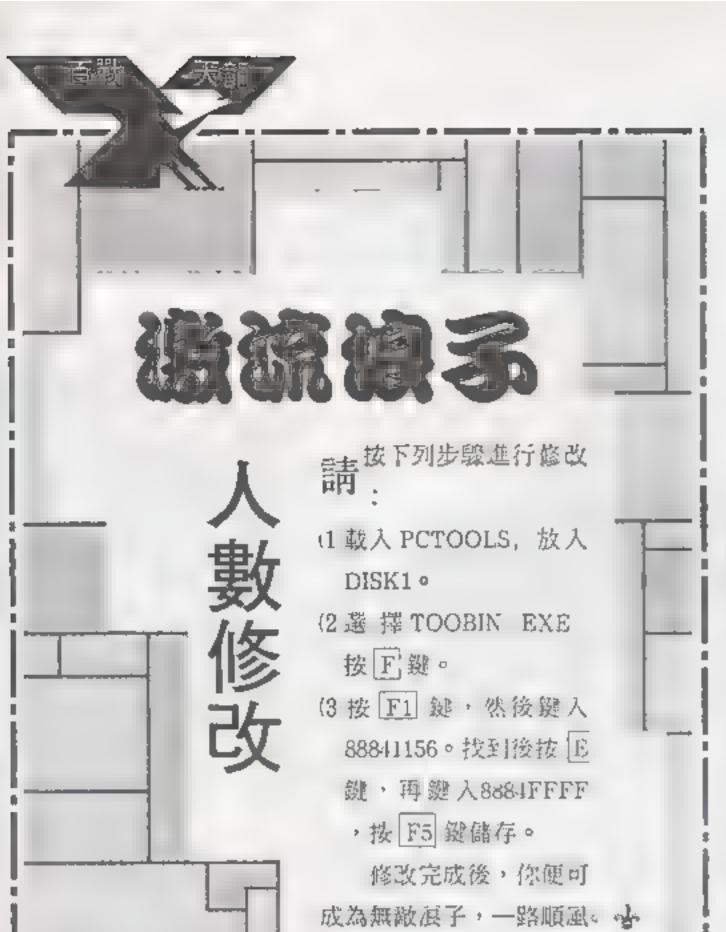
以上就是在資格賽中 所有的心得·不過在這還 有一些經驗之談。在參加 正式比賽時調整上要有不 同的改變,除了參加十圈 比賽又須將油料加至25加 命,其他的部分可與資格 發相同。

在30圈及30圈以上的 比賽就要再修改很多地方 、像是輪胎的材質,右邊 就要改成中等材質,否則 跑個十幾一十圈就爆了, 還有就是跑長途時,齒輪 比一定要降,至於降多少 就看比赛的圈數而定。

對了 各位沒有一點 要注意 · 在資格賽 · 當你 。" 一 跑完第三圈時按 = (前 方強力防滑桿) 及 一 餘方強力防滑桿) · 為 什麼在第四圈時要拉防滑 桿?

以上便是筆者一些小 小的心得,提供給各位做 個參考。 哈





們·你們是否已打敗 珍諾琳 (Genolyne) 或為 了找各星球而忙得團團轉 ;還是不知如何做生意。 沒錢買飛彈、雷射而壯烈 成仁,本人乘持「懸稿濟 世」之精神,在此公布各 星球之位置及賺錢妙方。 註:由於螢幕上並不顯示 星球數·所以當你第 一次進入星系時,遊 標所在之位置即是第 一顆星球。

聯錢必需要將某星球 的物產,以賤買貴廣赚取 逆差。

列表整理如下。 參考說明**瞥中**, 法文 訊息翻譯。

①在腐植土的星球(如 SKAVER · SHIRVIS) 買穀類 CEREALES,

到矽聚化合物的星球 (如 ONKILER) 齊。

- ②在冰原的星球(如HI-RGON · ENDROMA) 買水 EAU, 到沙漠的 星球(如KILRON)
- ③在沙漠的星球(如 KI-星球(如ONKILER) 10
- ④在沙漠的星球(如

買金屬 METAUX,到 矽聚化合物的星球(如 SKEVIS)賣。

多在矽聚化合物的星球 (如 SKEVIS)買藥品 MEDECINE 或IC CR-AY99, 到冰原的星

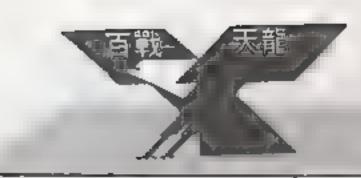
球(如HIRGON)資。

以上五種是賺錢的最 快方法・以及星球位置一 蹬表,希望提供各位玩家 一些幫助,祝各位極光勇 士玩 GAME 愉快。

甘安显域机构加下

星球名	區 域 (Zone)	星 系 (System	星 球
TISRON	1	0	1
SKAGON	1	0	2
KILRON	1	1	1
HIRGON	1	1	2
SKEVIS	2	1	1
SHIRVIS	2	1	2
ITAVIS	3	0	1
ANTARES	3	1	1
SKAVER	3	0	1
SHERLIMER	3	0	2
ENDROMA	4	1	1
SHELTA	4	1	2
ERINA	4	0	1
XYLGONA	4	0	2
CASSANDRA	混在 ERINA 其位置	星球找到 CEP	099.比 1C 才知





狗狗

版後更加吸引人,但總感 到「錢」不夠,而且好的 武器又太貴,只好慢慢存 錢,但受了高人的指點, 把商品價格全都改成一元 • 其方法如下:

啟動 PCTOOLS,按 E 鍵後再按 F2 , 打入 227 - 即可到修改之部份 ,找到後照下圍修改即可



● 歳末出撃?

· (記得儲存按F5)

PS:在資武器時,得不 到任何錢,修改後 的正常現象。



新春特價

, 尤其是有了無敵

冷

镎

1/1

 $\tau_{q}^{-1}_{q}$

23

Ç ζŢ, ζţ,

41 J_{p}^{T}

2% l_{ν}^{2}

41 40

÷, $d_{\mu} \tilde{J}_{\mu}^{i}$

 $\sigma_{q,d}^{-q}$ أبره

ζį.

44

4,1 $d_{j'}^{(q)}$

邻

41 챣

d L 17

e de

4

7%

Ļį,

14 4

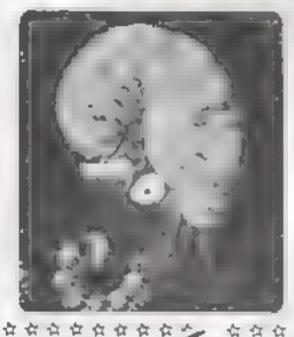
ė, 2,

 $c_{g^{\alpha}}^{bq}$

÷

٠,

dj.



2 Tak 18 To Voi Label=None Parte3 4 4 Relative sector 0000227, Clast 00202, Disk Abs Sec 0000259 ASCII value Displacement -----0000(0000) 22 22 211 2. 1. 54 48 45 52 45 20 4 52 42 * - 43 RG * * * * *-, * ON Y 4F 4D 70 46 4F 5c 20 54 48 40 54 11 4F 4F DUR SHIP! THAT 4E 55 52 20 53 48 89 50 20 21 00 54 43 41 54 ITEK IS OUT OF S " " ! TRY AGAI H J .E ME THE CA 08 90 00 00 00 00 46 4F 52 57 4, 52 44 20 53 48

秘笈

撿到一本「劍術起笈」, 於是現學現實,終於能夠 打敗質哈,救出公主,吾 現將此秘笈之三大絕招公 諸於世。

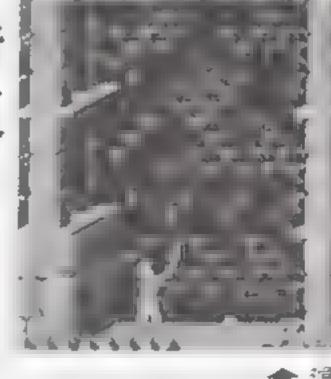
第一招「物換星移」 : 首先先看濟楚對象,若 是胖武士或贾哈則不宜使 用,然後逼進對方,連續 按「前進防守」,就會看 到你一直逼進對方然後…… ,自己實驗。



林强《的 向前走。 有來頭



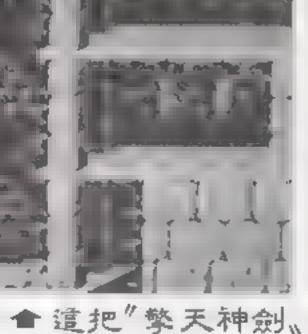
♦ 這是部得 獎的作品



第二招「聲東黎西」 :此招最適用於第八關的 第一位高手,站在對手面 前,按「前進防守」二次 ,他出招後自然會擋回去 ·再按下 Shift 鍵攻擊

· 包準他吃不完兜著走。

第三招「劍逢對手」 : 對手賈哈必用此招,否 則一定九死一生,對好位 子後,按「前進防守」。 再攻擊。如此交互不停的



果然名不虚傳

/廖家健

按(別把鍵盤搞壞了), 直到擊中對方,會看到精 彩的「格鬥畫面」,不要 錯過了。

善用此 大絕招的人 · 必定可以輕鬆過關 … 糟了,快九點了,下次有 機會再和各位會談, Bye! Bye !

Çĭ,

存存

ф 47

Ų,

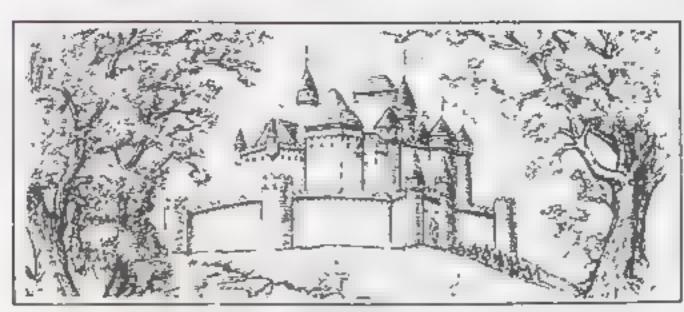
4

ţ,

J_Z.

e_pt,

BA. MY-PM-PXXNMN1FMM-HIMMPM-PP-PM-XRTT-YXRIBMY



虛偽先知

/ 連智洋



修改篇

一、人物屬性方面:

LIST 檔 , 此 Game 比較特別,大家留意。

- 1. 力量 (STR): 如圖(-) ,位址101(HEX)是 隊伍中第一員的力量值 ①,②位址102是第二 員的力量値、依此類推 • (在第四磁區)
- 2. 敏捷度(DEX): 如 岡二・副至第五磁區・ ③位址001是第一員的 敏捷度, ④位址002是 第二員的敏捷度、依此 類推。
- 3.智力(INT):如圖曰 , 第五磁區的第二頁, ⑤位址101是第一員的 智力值,⑥位址102是 第二員的智力値・依此 類推。

※以上三種屬性改到 1E(30)即可, 若是 改太高,有麻煩不要找 我。

'如圖出,跳至第九磁 區第二頁, ⑦位址 1F2 為第一員之法力現值,

⑧位址 1F3 為第二貫之 **法力現值**, 依此類推。

- 5. 法力最高值:和屬性自 直接的關係,聖者(AVATAR) 和 法 師 (MAGE)的法力最 高值與智力值相等,而 吟遊詩人(BARD)的 法力最高值是智力的一 半·但戰士(FIGHTE R)卻毫無法力。
- 6. 體力 (HEALTH) 現 值.如圆压, 9位址001 是第一員的體力現值。 ⑩位址002是第二員的 體力現值,依此類推。
- 7. 體力最大值,體力最大 值是30點×等級。
- 8. 等級 (LEVEL): 如 圖內, ①位址 1F2 是第 一員的等級, ⑫位址 1F3 是第二員的等級, 依此類推。改至08即可
- 9. 經驗(EXP.):如圖 四), 13位址002、003為 第一員之經驗值、低位 置004、005為第二員之 經驗值,依此類推。

FC Tools Deluxe £4.21

Swuthr East

Fratisc: * . + File=OBJLIST.

Relative sector 0000004

Displacement OF 1E FO 1E 1E 1E OF 18 11 0256(0100) 0E 12 14 0F 12 0F 12 0F 0F 0F 0272(0110)

PC Tools Deluxe 64..1

-Sector Edit

Path=C:*.* file OBJLIST

Relative sector 000000

Olsplacement **9** Hex codes 0000(0000) OF 1E 1E 1E 1E 1E 17 17 OF 1F 0016(0010) 10 OF 10 OF OF 12 10 OB 12 OF

PC Tools Deluxe R4.21

-----Sector Edit

Path=6:*.*

File-OBJUIST. Relative sector 00000c

Displacement -- 6 -- 6 ---- Hex codes---0256(0100) OF 1E 1E 1E 1E 19 OE 10 OC 0272(0110) OC QC OF 12 10 OF OF 10 OC 15

PC Tools Deluxe R4.21

-----Sector Edit

Path=C:*.* File=OBJLIST.

Relative sector 00000

Displacement of a Brack-Of- Hox codes 9000(0000) 32 00 8C 01 76 01 8F 01 C3 0t

0016(0010) 32 00 49 00 32 00 32 00 3.

17·1/MX97-M1/M4·4491H-MM4-137443> -A8·WMM3/3/M3·8/M8·414-

T

· PM·PXXMMNIFTMM·HIMPM·FF·PM·XRTT-4XRIBM4.FF PZ

圆丘

t Toole Delixe 84 2.

ath **.*

.lock RILIST. Relative sector 00000007.

Pisplacement 9 10 - Hex codes 0000(0000) 00 EB E0 41 5A FF 1E 14 08 0016(0010) 08 08 08 08 08 06 08 08 08

圖六

1: [/] wx [4....

Sector Edi

File=08JLIST. Relative sector 0000007.

D. ⊃lacement Hex codes J. 16(0)00) #1 60 00 00 00 70 72 ((3 00 61 74 65 72 0 1 (0110) Q . 100 (0) , () 61 00 74 65 72 00 00 0 < 04(@1 < 0) 14 . . 72 00 00 00 53 St. St 01400 09 04 09 00 11 44 (01:0) 00 00 00 00 15 . . 0 12(0160) 18 . 1. 40 0368(0170) 14 6 3 9384(0180) 00 th t -3 74 65 72 0400(0190) 60 6F 6E 03 (3 0) 00 0416(01A0) 00 00 00 30 03 C3 00 Ø432(0180) Ø448(Ø10Ø) 00 00 00 0464(01D0) 00 00 00 00 00 00 00 0480(01E0) 01 02 03 04 A2 0 00 00 00 00 PA314 B15 B1

圖七

Tools Deluxe R4.21

Sector Edi

. h. DBJ. IST. Relative sector 0000009.

L St. California Hex codes 0 (10,00) 08 08 08 08 0 08 08 08 0 1 .(0110) **08 08 0**8 03 03 08 08 08 03 1,88 01201 08 08 08 0° 08 08 08 08 0 c · 01(0130) **08 03 0**3 03 03 08 08 08 08 0320(0140) 08 08 08 03 08 08 08 08 05 0336(0150) 03 0 Ø8 Ø8 Ø8 23 0352(0160) 08 08 08 0 08 08 08 08 08 2368(0170) **08 08 0**8 03 03 08 03 08 03 0384(0180) **08 08 0**୪ ୪୬ ୧୪ 0୪ 0୪ 05 05 0400(0190) 08 08 08 08 08 08 08 08 08 0416(01A0) 08 08 08 05 05 05 08 08 00 0432(01B0) **00 00 0**0 00 00 00 00 00 00 0448(01C0) **00 00 00** 00 00 00 00 00 00 00 05 05 05 0° 05 05 0B 03 0464(01D0) 0480(01E0) 08 08 0B 0B 08 08 08 08 00 P 00 00 19 00 0496 (01F0)

二、物品方面

除伍中所有人物的所有物品儲存在OBJBLKCC檔理,由於人物的物品或多或少,物品放的位置也每每不同,所以要修改物品必須要慢慢找,可惜我只找出一種物品——金錢的儲存方法。

所有物品储存,都要 佔用 8 個位元組,除了第 二位元組表示主人是隊伍 第幾號,第六位元組為零 、第七第八位元組為物品 之數量外,其他的大概就 是物品的編號和性質了。

現在我說明一下金錢的儲存方法,如關八,您 位址082至089為例子,第 一位元組31大概是表示普 一位元組31大概是表示普 通放在背袋的物品;第二 位元組02是表示此物品是 除伍第二人所擁有的;第 三位元組大部分物品為00 ·金鋑也是;第四位元組 、第五位元組表示物品的 編號·金錢為0058或是 AC 58;第六位元組 第為00;第七位元組、第 八位元組則表示物品的數 量(若是在背包裡,一個 位置只能放一個這種物品 ·此處為00)。

如果要找第一位隊員 金钱,便針對OBJBLKCC 檔用等找指令找31 01 00 00 58(HEX), 若找不 到再試31 01 00 AC 58 ,找到後改此儲存組的第 七位元組、第八位元組即 可(不過最好不要超過最大負重值,以免當機)。

從此得到神助的我, 果然驚動複数、觀動武林, 一下子便查出謎團,將 知識寶典物歸原主,完成 了光榮的使命。

圖八

PC Tools beluxe R4 21

Pallet:\#.* File op mikket. Pelative sector 0000005.

Displacement --- Hex codesini 00 00 01 05 71 00 00 00 ØØ0.00(ØØØØ) 05 6F 00 00 00 00 00 01 @015(0010) 00 00 00 40 11 05 17 05 00 00 0032(0020) 24 95 05 DB 00 00 00 9948(0030) 1E 0E 00 .8 95 05 2D 0D 00 00 0064(0040) 10 " 05 A4 0C 00 00 9989(9959) 0096(0060) 32 75 05 2E 01 00 00 .6 35 05 A4 0C 00 00 0112(0070) 00 00 00 00 00 31 0% 00 AC 58 00 LE 04 0128(0080) 30 75 0° 72 04 00 00 0144(0090)



於模柱亦指還在家原 動遊戲後。城鎮的情 况及 TREASURE 等 礦 產 所在地都不大相同《不要 慢凝 是为着密礁 此最好找個近一點可以進 入的城市。先把遊戲進度 save 起來《遊戲剛開始 的時候與乞丐王子身上只 有貸款來的1000元。還得 付18%的高利貸。所以賺 錢是王子的第一要務果要 怎麼賺呢?請翻開說明書 第84頁《看看提示吧》別 懶到連 ment 都懶得翻。 就猴急地玩起來 ● 什麼? 貿易賺錢太慢又危險《到 唐楊汉屢較應敗 遙陰必 輸名怎麼會有這樣懶又時 NO HORSE THE 既然 聚 第 子》 就祭出 法實際 情緒位王子大喊 一聲一一萬能的天神。請 賜給我蔥雷堡腎虧的力量

PC Tools 神奇的力量 存下進度後。用PC Tools 找到你所存下的。ROM 檔 在 SECTOR 29 的 0448 (01C0) 那一列有個 B8 03 00 00 的東東 B8 03 當然是王子的1,000 元子。後面兩個 byte 就 隨你高興啦。但是別改的 太過火子。要不然載人進 度後金錢歸零。真的變成 度後金錢歸零。真的變成 度後金錢歸零。真的變成 原本

無論是使用那一種手段 主子終於成了世界第一 富豪後 看看城中消息



7 1, 2 1 0 年 美 世界 美 1 78 点 那要怎麼辦呢?讓本山人 教你活吃龍肉——我又錯 了,是———機能紅山 《沒有賽 MOUSE 的諸位》 先生率小姐們《來個蘭》 三指定江山吧 別() 🤏 如何 定法呢?只要把載入遊戲 (AH + L) 和門(Alti - X) 這兩個指 令交換按 用力按 多多 按。勤快按《最後就會有》 萬把個傭兵等等王子差遣 但這兩個指令只能用在

別人的城堡中。

有了這麼多的軍隊保駕 就不怕在面對敵人時 如果達養所以那學和 了。這一招也同時增加了 產品輔的存貨量 是 STORE 中各種貨物的 存量。另一個是 STABLE 中馬及貨車的數量。這下 可真是一學多得啊

有了如此多的傭兵。要如何分配車種呢?這就 傷腦筋了。你覺得徬徨嗎? 你覺得無助嗎?不要懷疑 一題快僱用WIZARD吧! 只要區區兩百個魔法師 就可以保護一萬名小兵兵 不受SWAMP:及EN

向《其實敵人的行軍路線 和螞蟻一樣是固定的。只 要不在路線上、保證一輩 子也碰不到敵軍 >>> 如果 有了壓倒性的砲兵。戰鬥 時就可以省下2000元的居 候偵察費了》為什麼呢? 難道你沒聽過『砲彈之下』 無完卵 嗎?敵人必滅 何必值畫 再來就是處理 灣後問題了→ 灣用 CA WATERNS KI DRAGON RIDERS TRUE 在農一件事 雇贿员的速 度雖然是無獎倫立 但是 有兩個地圖畫面很危險 會有個火燄跳來跳去。當 心別被燒著了主要不然你 的賣員 DRAGONRIDERS 都毁於一旦《永世不得超 生》至於 INFANTRY 及 ARCHERS 可有可無 查询 間鏡工夫倒也可以僱來壯 批聲勢《或者拿來守城》

僱好了大軍。要出城 廟 多别忘了到軍火商 (ARMS)購買裝備。以及 TISTORE MACHINES 用來挖賣 至於其它國 不真也能 如果真 TO UP 的要搞貿易 那麼清先記 下價格。比較各坡鎮的價 |差例以免責買賤賣 ※※到| STABLE PATWO HOR-SES及WAGGON ® 否則 出不了城。因為軍隊不能 藏運貨品 ※其實也不用買 太多一輛馬車可以載 800單位的貨物。除非你 想不開《來個大搬家》。 想有個最最重要的事情 到 TEMPLE: 看 TREA-SURE的位置。就可以出 城挖實了。

有了美篇 足的災軍 拿什麼開刀呢?第一個 對像是叛軍和商隊。因為 這個 GAME 時間通得很 - 份量相管於二個提 有权政指在某一部除于 老莽這集太新 完整 四枚都挖出來了。第五枚 |硬是不出來|| 眼見日子一 医一天過去 8 由不得心慌 慌 《意亂亂》因為人口越 來越多。遊戲會越來越難 個是各個要選 CASTLE 攻下後不 用版駐車。又可以到盧書 (標部隊 | 多好啊 | 第三前 是那些沒長眼睛的 TEN PLB、F你攻下城市後 录告 医作 TREASURE 的 VIDEDUISV. STEET FEET 7. 034 JOE 41= 7. 7. 8 A. **以上的** 有证 的 **在一支下海池镇。** 或部队 · 原本集 ľė. **华夏科丁城区集集** 15 p 的 GREATPLAINS 做 為 基地。要是嫌軍隊太多了 就每座城都留下駐軍。 汉祖织集型 不遺瘍 蒲 · 向京 / 信用 大型 大紅 清印

財養算起來 由河(V交) 地的著水 以包括水 毛和赤 毛跟著你到度跑的宣教

司是我。原保護費是

全区是一广第区 ORTATELATISE,而不 是其它城鎮呢?是因為太 是所述。 是因為此較太真 是因為此較太真 好嗎?都不 為它有PORT可以造船

而且離東南外海的 LITTLE HARBOUR 最 RING的所在 **贝**尼 · 建有原根有理並不 TAN THE 可能。在華麗山一教設 **油** 指数是看答》。建立的 等到運氣背時再到造船 隻 來個孤島尋賣吧 命 此時 運 的 安 排) GREATPLAINS 的 採慮 就來了一个海時可以解測 船隻的攻擊。以免被逼得 手忙腳亂。 葬身海底 -多數的影響都智數語數 火售量覆決重

THE PARTY OF THE P

個 RING 自己也覺得有 把握打敗由25000~26000 上組成的 MEDUSAL大 運《別忘了到BARRACKS 連一時期完了到BARRACKS 地語回來》。就進入 下EMPLE 放下上AST ONE 只聽到一聲最後 決戰。每十分又一聲響 做雲霄。雙方的螞蟻雄兵



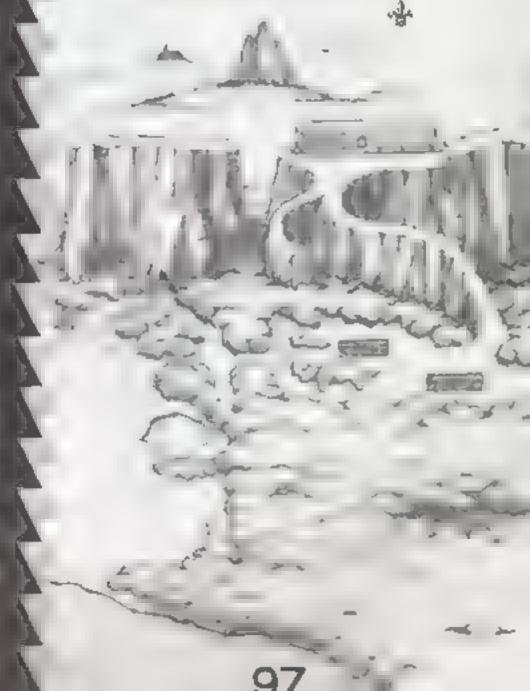
伊蘇國

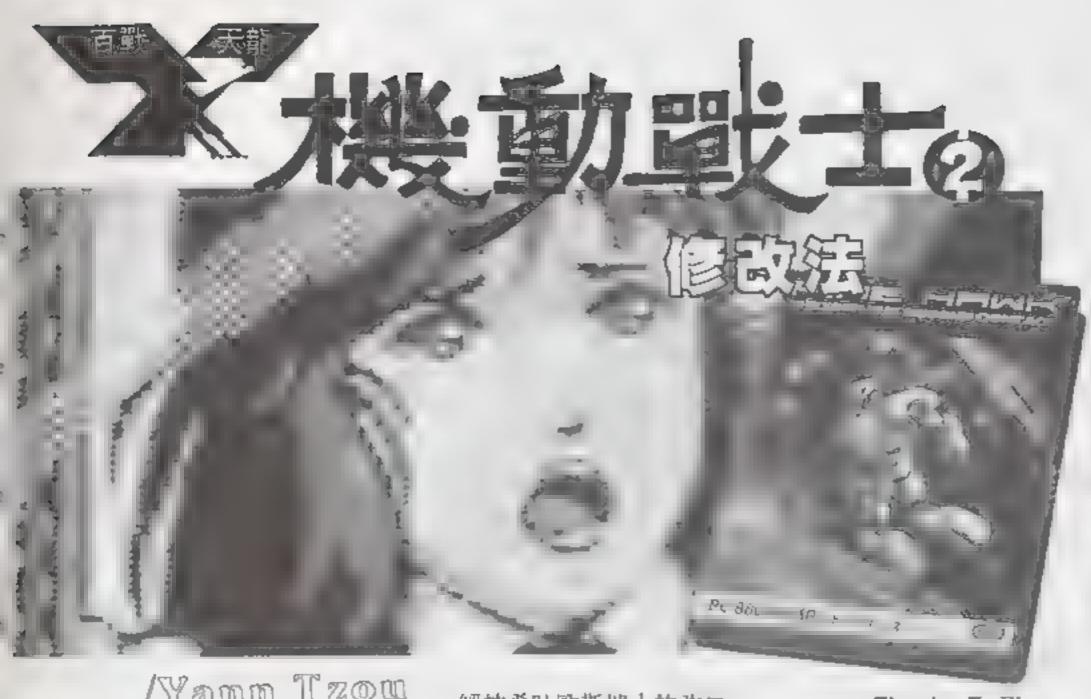
通過魔音走廊 另一招 / 蔡忠憲

在 前幾期的雜誌中會刊 有伊蘇國完全攻略, 筆者找到不必敲碎魔番柱 而且可以安然通過魔番走 節。(註)

方法:在廣晉走廊(一) 與老人談話後跑出來,立 刻記錄起來,便可發現生 命値不再減少,再利用醫 療戒指恢復生命力直到全 滿。

註:本方法只能在魔音走廊一後的路程生效。後面 再回到房間侧拿藍色徽章 的回程須經過魔音走廊, 還要再使用本方法一次。





Yamn Tzou

自從衝娜偷偷駕駛了新 式超級機動戰士之後

,雖然配備了新式的高尖 端科技武器・但由於往奈 迪的路途中, 充满了危機 ,而沿途的補給有限,於 是喬娜便拜訪了披希吐歐 斯博士,希望能再加強超 級機動戰士的火力部份。

經披希吐歐斯博士的改良 之後,果然不負喬娜所託 · 超級機動戰士的火力大 大的提升了不少。桓筆者 數度情商之後,披希吐歐 斯博士顧將其研究文件公 **诸大衆,希望能對各位玩** 家有所幫助。

編 號:FIRE008

名 稱:機動戰士目(

Thexder II -Fire Hawk)資料檔 修改法

研究人:披希吐歐斯4.24 世

内 容。

使用 PCTOOLS 的 Edit/View 功能,修改

SAVEGM DAT檔

一、檔案內容說明:

此檔案內遊戲每關存 檔佔34位元組・依偏移位 址說明其格式如下:

二、建議事項:

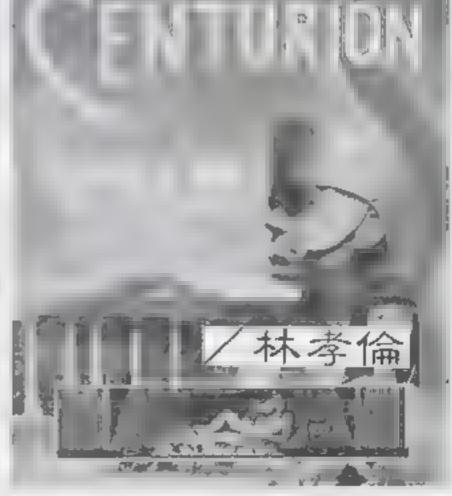
建議各位將能源量及 最高能源量加滿後、攜帶 99額 Missile, 特殊物品因 只能一次有三個,故建議 帶滿 Stop時間暫停·EN. TANH超級大補丸、再 一個攻擊性武器 BOMB · DART. Missile , FLA-SH 或 ECM 任選其一。 如此便可出發大戰一場啦 註:

- 1.能源的最大值為998。
- 2. 遊戲中出現特殊物品時
 - · 請勿冉吃啦·否則……

	位 址	代表意義	修改值
(1)	00	関數	02-09
(2)	01-03	目前能源量·以BCD碼表示, 如198表示為01 09 08。	00-09
(3)	04-06	最高能源量,表示法同上。	00-09
(4)	07	飛彈 (Missle)個數	00-99
(5)	08-10	三個特殊物品種類 物品種類說明: 00: 啥也沒有 01: Dart Missile 02: 無用 03: Nepalm Bomb 04: Energy Tank 05: Flasher 06: ECM —	00-07
(6)	11-13	上述對應物品的個數	00-99
(7)	14	此位址存放目前能源量除 5 ,再 無條件進位,所得的 HEX 數例如 :能源量=19 19/5=3.8→4(DEC) -04(HEX)	00-C8

证 埃 即去





件很簡單·只要官階 在高級執政官(CO-NSUI)以上,以大型兵 團壓境・且無掠奪 (Plunder)記錄,又無不 合理的稅賦,即可和埃及 艷后談判。

先選擇「friendly」 , 艷后會聽你的話, 再一

次選「friendly」,她會 被感動·並問你所需·再 選「of feralliance 」要 求稀盟,她會問你稅率, 選「Low」,她便將埃及 奉上,並要你晚上到她的 房間去……。別太與奮。 她會要你說幾句甜語蜜語 才肯……。

產品目錄

※遊戲名稱前有多家家支援魔奇音故事 編纂法的 責 指實族版 珍 作珍素版

動作

•	湿		100	45	III Q		
	機	yly)	P.C	Ť	1	ا تابو	.50
Π	23				I	[*t11	80
Ī	尶		魔		城	\$122	150
Ī	M	i.		€	歉	1424	80
	23	者	大	對	袂	1435	80
	1		游	2.1	人	\$240	150
Ť	銊	F	Dr. 2	酿	神	1,43	80
	M	狂	Ä	级	TAS.	1245	80
-	兆	у	^	2	64	1547	80
-	線		Jul	K.	#L1	12°3	150
-	版	後	的	2	- T.I.I	Too.	150
-	寫	新 人		F 160	1.7		
-			. 1		_	∦th. green	80
-	点	街	dera	風	20	W63	80
_	忠	and	報	Jele	唯	2/104_	80
	形	1996		飛	力し	ent's	80
	83	- 11	8%	號層		3°F 0	80
	4	× 4 総	野	人资		JF/6	80
	飛	₩£		戟	İ	(fal	80
	华	路	遊	髓	∌દે	i, tan	80
	雙	做		13113	[\$ 14	150
	⑪	進		7.7	楠	15796	150
	88	柳		聯	採	44101	150
П	快	#1		Me	.Hi,	10 10	150
Ī	城	採	[34]	Щĸ	[88]	et 11	150
Ī	ų			X	収	rt. 14	150
T	3 T	巍	飛	15	I	1115	80
_	快	打	哪	剱	1	£4 B	80
	IF 5		11.75	人	87;	11 7	80
_	315	際	徿	服	75	क्षे ठ	80
_	1		Ň	人	Th,	ut 9	80
_	雅	2	.U	忍	-8	\$6.20	150
_	THE STATE OF	H_	削。	TD'A	10	th 2	
_	_	37	1115	Att.			80
-	嘅			44	্ব	415	80
-	P II	速	161	賽	1 1	20138	80
-)海	纵	41.	(April)	PA.	21.29	80
_	街	W		SUA.	i dorte	th C.	150
4	Apr.	1		獲	斌	LEG 18	150
L r	熱	ľŒ		t to	校	铁田村	150
L r	鉫	8464	蛛	M. I.		直138	150
	機	787		惟是	警	30144	80
	青	俠		情性	廬	(2141	80
	闪	Hi,		鯯	环	度143	150
	運			伴业	[]	\$2144	80
	L		物	大鲵	喪)战145	150
	胪	N/A		现化	f	jt 146	150
	集	य्व		人		14,147	150
4	快	打	砂	塊	1[12148	80
	fige.	敵		4441	रा	£t 149	.50
	酸	人		COL.	地	£1150	150
	惫				斧	JF156	150
	超				7	JF157	.50
;	鳥	茲	衡	錐	植	l't 159	.50
-		华	/ \	蜜	쇞	姓 0	80
	太聖	戦奇!	_	464 Al		對163	150
	. t.	1974 RT 3	£ .	533.	THE PARTY I	34 TO)	1 1 1 1

	鬱	独		戦		上	世164	80
_	#2	人		şet		BP(å h5 ;	80
	延	鬼		赶		街	\$1.67	150
	13						11	150
÷	衝	絲		飛		di :	#172	150
·,	異					形	2173	150
	終	極智	7	- 72	图	版	散174	150
Т	雙	献		龍	-	11	19 176	80
2	式		ŭ			187	食177	156
	台	林		弹		14	4.80	150
. Ba	第		糖	11,-1		111	181.4	150
-	il	ηt	装	形		11	7, 182	150
۰	195	· @1	150	2	-	(it	1/1 la5	150
+	快	*	Yel.	7		那	07,42	150
Ψ.	做	- A	11/2	进	_	1	1196	150
	計	016	福	5,46	_	盤	17 99	150
<u>+</u>	爱	Ų-	NEW T	1		3	LT (III	150
*	33	31	贵	H 8	-	[12 11	3 4
-	洲)K		-	-	24 1	10
		鄉	edi	飛	_	球	31 102	15
ų, ų	息	唯	玻	. 佛	-	設		
_	凝	- 林	ıl.	2	_	神	1 1 1	80
_	罗	100g 200g	小	初加加	n.les	聚	1 1 1	81
_	巴	撃 達	75	越野	<u>.X</u>	夹	14	150
+	25	梦	77	迷		来	10	150
÷.	郷		F		_	記	34	150
1 le-	新	4-	量。	-1-	_	快	45575979	150
-	极	行		大		笳	我217	80
4.	油	184		320		縫	¥1229	180
4.	育	M		男		兒	H(23)	150
1:	狹	102	战	梯	_	斯	13232	150
_	+	*		1/2		78	斯234	80
\$	噴					點	費235	150
Ļ.	A)		蚼	遊		人	W237	150
	5.pt	眼		ङ		44	D 39	150
	fx	<u>सी</u>		英		維	2.6	230
	Ť	1		联定		普	於ID	230
, . 	T	THE STATE OF THE S	加出	A		驰	珍田	270
#	唯		ķij	异		11	J., 6	270
	A	i i	肿	2		此	4 4	230
	級	खि		5		寰	* }	270
	ìı,	學		Æ		西	長47	2.40
^	15	(20)		2/9		.b	美多	230
pl.	21		K			蠡	長巧	270
÷	赛	4 0	班	速		NO.	珍58	270
Å.	68	90% F-7	清	水		扶	£,41	230
4.	雅	龙		Ģķ		32	E05.7	230
. tu	槐	動	聪	1		11	£168	230
4	NET		24			验	1572	270
A.	雕	御		彩		於	1377	230
-	也	Ef.	Fi	ĮĮ.	-	Q.	经知	230

冒險

伽蓬亚		卷	→福 ◆	-編號 -	催價
,±6,	15	建	竹	52.25	150
福	狂	人	樓	1168	80
製	喹	金子	塔	負136	80

	fit	44	探	険	費153	150
	瑪	器	12	蹤	战略	150
	極	九	93	_	責/23	150
4	聖	戰奇兵	- 月	險股	珍2.	340
a le	紗		2	28	珍49	340
- La	ħ.	奕	嘅	爭	1959	230
<u>+</u>	小	人物	狂	想曲	珍60。	300
+	最.	形	950	殿	珍63	230
- <u> -</u> -	30	14	1 3	_ #	1969	420
÷	抱	75	見	1.1	珍78	340
÷	€	越	杜郎	1 76	€9844	420

立體文字冒險

€	鎌	1.04		상 대학	14-	⊨編號 ≒	情景
	ž.,	선.	J.	16	[£121	150
ľ	3	市例	20 II	(j	F)	3275	230
- L	槭	忠	拉一的	- 11	檢	動士	460
÷	2.	想	1/23	- [1]	II	3614	340
. Lu	幣	350	被	41	II	E:7	340
	池		117		熟	珍几	300
ų.	j	li	64	心	111	珍八	340
4	27	4.	5/3	Haf	111	. 政, ff	42U
è	频	36	纠	ŵ.		珍折	500
	A. C.	碼	b +	øk.	人	至 47	460
i.		15	_	邻	仓	200	500

智 育

¢:	湿					1 1 1 1	- 編號	備價
	34	Ťſ.	人		ş.(\$GD.		80
_	雅	V.	那		朱	楪	1710	80
T	途	345		118		用	0.17	80
Т	肾	1	[20]	_	Ŧ	I-	£18	80
Т	T	41		遙		富	th I	80
Т	极	人		·/e		穴	11/33	80
Т	作	191		Q.		J.E.	(2.34	150
	俄	熟布)	ij .	塊	[1427	80
	啪	仓		1.		城	1448	150
Т	打		码			规	11/49	80
Ĭ	榖	勿		迷		震.	14 8	38
Ī	*	₩.		時		代	\$167	80
	洛	城		答		駒	11/5	80
	决	陞	西	Ý	羊	ŧļt.	JH 17	150
	全	カ		54		們	表137	80
	X	女模。	ž -	10	148	版	52151	80
	ij,	體化	200		15	塊	責158。	80
	水	管	狂	- 4	ũ	曲	費[66]	80
	餓	羅斯		7	塊		真171	150
le- F	電	製 海	華	防	筍	戰	21 79	80
	4		41			棋	321.84	80
	Tr	金	裏		美	女	£1:87	80
÷	N	f		‡#		界	11703	80
A. T		譜方塊	贵	耀	F	15	#12.5	150
	亞	No.		儧		迷	與2.6	150
h. T	撲	芫	萬	1	E	筒	% (218	150
A.	讃	4:		方		塊	#t225	80



產品目錄

	石	a de	7	道	17228	Ī50
÷	明	星	攢	克	珍23	230
	炸	弥	小	子	珍41	230
ill SC	四	į		常	珍46	270
* T	決	敢 中	國 象	棋	総67	230
4. 42.	新	中	FR	棋	是 75	180
44 10 10	\wedge	生	劇	場	珍76	230

運 動

•	遊-		-ninara	4	ra # al	編號·=	偿債
	天	4		好	手.	助	80
	燃	燒	的剪	F 5K	I	11:4	80
П	野	外			彩	貸15	80
	加	州	運	動	仲	查27	80
П	野	外		榕	张	1t73	80
	漢	城奥	運 (1 下)	£1.80	300
	最	後	2	挑	戦	júr82	80
	搲	jā,	7	大	賽	青州	80
	籃	珠	ì	對	ı	E 03	150
	強	株	拉	tfi3	擊	拉104	150
4	准	灩	排	琜	£	計23	150
	楽	彻	5à	解	大	對.24	80
П	職	黎	網為	R 人	賽	世.89	180
П	藍	大 艺	海	風段	极	世193	80
4:	写	展	狄	斯	奈	121 17	150
	199	0 (1)	¥ 林	足球	賽	£1209	150
N. Tr	職	業高	耐人	巡迴	賽	世223	150
	đ.	TG.	7E ±	た 旅	球	19004	80
	N	B	Α	大	森	THESE.	150
#	懋	糖	的。惟	外	11	場35	230

動作冒險

	<u>#</u>	-	······································		4		●精	·編號:4	-售價
	种	- 1	t:	36	ri ri	†	劃。	量157	ไวบ
	沙		步		松		概	货169	80
	种	繼	拉	3	20	愈	ď¢	数3 K	150
eb. PC	太		勢		舠		快	19/14	270

角色扮演(RPG)

0	避-	······································	-	4	滞-	· 編號~=	告責
	12	8		例	Û	160	La0
	恢	78	2	路	製	貫43	8)
	AL		衝		ĮV	12.6	83
	影		2		hul	J#65	150
	飛	輸武	t	(E	F)	Er95	150
	冰	城	傳	Ú.	[]	對105	150
	礁	翔	爭	翩	蚁	對18	150
4 La 4 Ph	95	E		傳	4	盘113	08
	茶	圳		190	残	旗186	150
	橅	杜	莎	批	環	政221	.50
	御	封		毈	將	11226	150
	未	來	Z	100	弦	1222	180
	光	Ž.		Z	池	199	230
	腄	法		門	11	珍.7	230
	冬		Z		专	珍B	230
	ηff	色生	n é	i) al	咒	№20	270
	銀	迿		英	雄	珍27	180
di Se	克	灰	愚	英	豪	珍40	270
÷	궬	世		紀	٧l	珍44	380
	武	£		辫	100	£945	340
-,1.	鍁	色も	- 1	1 2	融	₽56	[8)
	K	龍		2	咙	1966	180
-11- -11-	拯	教		地	球	£974	230
į,	洪	56°		帝	M	£9.81	23!

動作角色扮演

T	遊		- 10		1		** *	- 編號 -	售價
	喋		Ш		卷		長	15.06	1.00
	14		坡		貨		**	貴:13	150
	預		- E		奇		其	货139	150
	伊			孫			500	£155	150
	艷		形		佥		₩.	章161	150
÷	摄	त्रंग	超	能	力	戦	記	貴.75	150
	地		4È		擅		裁	珍12	230
	{II.		湋		故		4	叁25	230
÷	<u>.56</u>			订			者	参31	230
+	Æ		W.		*		險	₩48	340

戰門

飛 投 身 II 货店 人 海 遊 投送 收 年 投送 空 中 英 雄 投资 紅 色 十 月 財 投資	
戦 样 資 空 中 英 雄 政 紅 色 十 月 数 政	160
空 中 英 雄 政策 紅 色 十 月 號 政等	150
紅色 制 數 與20	80
	80
77 . Ct. 1647.6	80
年 人 空 以	80
火 鎮 狸 計	80
A 宏 戦 2 1761	
Dt 克 人 摰 决 认述	80

戰 略

0	进.	n 📆 (i		名…		箒	- 編號 -	售價
	lle	域	\$5	₆₂ †		4	.445	80
	敝	多雄	風	人	央	戦	设71	80
	14	長之對	97	(F	下)	1117	150
	+	双 专	(1	ŀ)	費78	230
	363	红		片		影	11:135	150
	北		與			樽	图194	150
	糇	戦	T	人		夢	費205	150
	行	三星三人	. [1 T	ž.	記	費219	150
*** ***	楚	摊		2		事	負乙島	150
	水		74			够	£≥32	230
÷	FP.	微		人		雀	珍57	230
	校	位		2		役	1964	180

模 擬 (飛機)

di.	道			名	ind <mark>iff</mark> is	·編集。	機價
	景	衞		胡	寓	1.78	80
_	1191	強 1	į K	2 門	根	jital	150
	街	Fi	礁	炸	機	費92	80
L	釆	{ô}		16	越	貸109	80
L	龍天	使飛	行章	序 技 小	類	j#191	80
L	F-19		RS I	門類	機	Er5	290
÷	F 15	實式	,戦	門機	H	致22	180
*	A-10	封	兔	殺	種	玉 8	270
L	噴	射	報	P2	楼	珍碧	230
	戦	F	其	炸	機	珍42	270
÷	St 25	Ä	8		機	珍73	230
*	1	f	Y	勒	Ť.	寥79	300

模 擬 (直升機)

●遊●		2	#	- 111	·普爾
=	ŘK	刋	39	.t.	150
# 查	型定	鏃	爽	£552	180

模 擬 (汽車)

-	避	1		名	→得 ・	· 編號 -	僧價
	名	iţi	_大.	賽	Į	11119	80
	G	P	人	賽	車	世85	80
	名	車	大	賽	Н	貫121	150
	名	束 大	餐 11	資料	片	贯121	150
	域	市	人	賽	ı t	費154	80
	古	趙	名 冲	大	賽	費178	150
AL No.	爲	駅	Į.	偃	架	貴188	150
	軡	技		滟)ĮC	貴195	80
÷	名	40	大	賽	111	珍70	230

模 擬 (機車)

遊-	- 10		<u>Karan</u>	<u> </u>	- 編號: 4	借價
趙	被	极	Ąt	賽	拉心	80
機	된	赵	野	賽	ft142	150
# Ji	程	式機	ji i	賽	度168	150

模 擬 (坦克)

¢	遊a		ţ	名	Ç. =	∰ -	- 編號 -	僧僧
	业	32	:B)		坦	兔	12126	80
	火		取			華	第131	150
	M	4	143	曼	坦	范	貴190	150
4.4	製	4	3	越		310	珍38	290

模 擬 (潛艇)

4	Æ			-	名 "	4	≔# •	▶픪號	告價
4	6	8	8	攻	擊	滑	艇	均.6	180
4	紅		色		[4d,		棊	珍24	230
*	從	Yel		ik	ł	H	擊	3654	180
*	死	Ľ		T	ń	di	11	珍05	270
÷	U	1	福	3	iš.	酒	艇	珍83	230

模 擬 (其他艦艇)

- 道-		41.70	4	₩.	~ 無號 ·4	警費
K	燥	M	淮	魁	3.4.113	80
2 MV				- AKE	45 98	150

模 擬 (其他)

434	[-to		America Tor	%	(1) 精	- 編號· r	強領
t	議	城市	地形	和標	程式	12526	- Jl.
12	ŧ	4:	也	74	Æ.	珍8	230
1	Į.	撥		规	市	珍29	180
;	-	34	也	抓	狂	£037	180

其 他

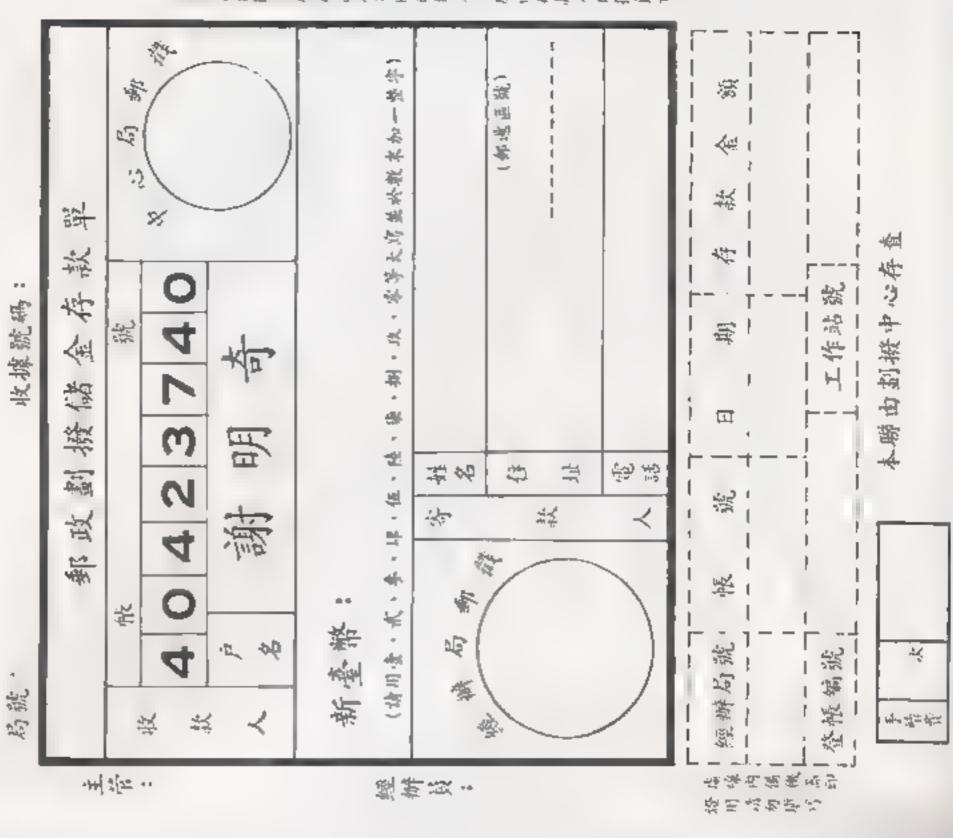
	進		u 10-4	jar.	~ 稱 1	► 編號 *	僧價
	核	f	D)	A J	雕	14.3	80
÷	水		果		盤	度162	80
*	百	戰百	粉化	,玩	100	我214	150
÷	激	戦	M	星	1	\$1227	150
÷	痲	雀	9	-	圍	貨236	150
4	級	河飛將稅	各任机	务资料	片	顶238	80
	壽	登原始,	人趣味	大競	吾	珍19	270
4	飛	醌	E	j	1	珍53	270
*	鈒	河		ŧ	將	珍71	340

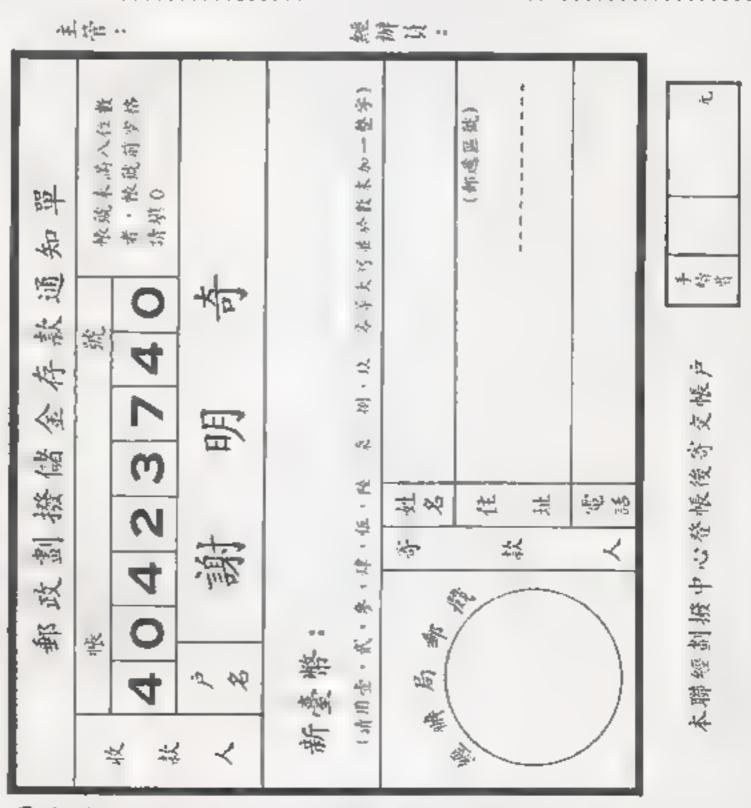


下期類類類為語:



因毛法就得等原用声法及时通知者 趣的存款人自行负责负债款的先以完成通知到偿甲心总 印衣定是这种国存款人负债 如一根付交换票据完存款 传访社交换前 二三天存入,必要时 可谓消走您 、快说、户名及外收人自名使以清理知识明,以免提出





○存款後由即局學絡正支收據為憑,本單不作收據用。

○恨戶本人存款此辦不必項寫,但前勿期間。

存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時享送」 資幣無票

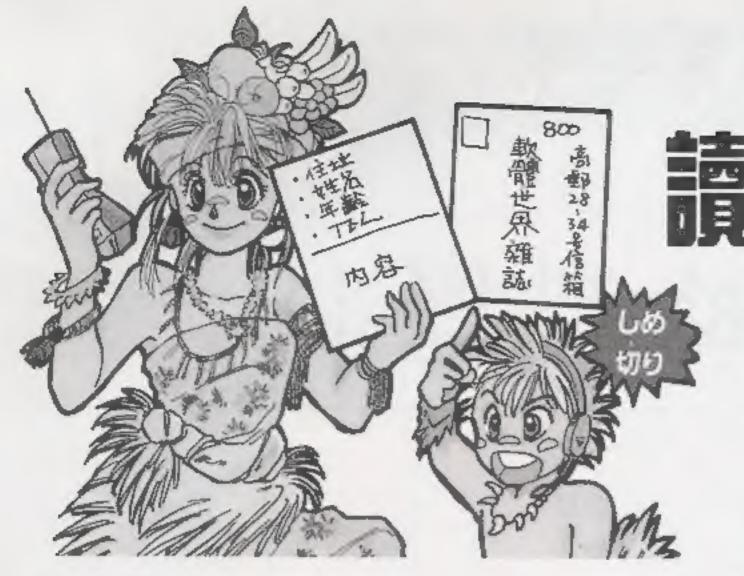
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上 三、倘金额误笃请另换存款职填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

出 、本存款單帳戶亦得依式自印,但各欄 有增删或改印其他文字者,應請存款 文字及規格必須與本單完全相同,如 人另換本局印製之存款單填寫。

	24	
自 年 月號至 4 月號止 ●本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用 ● 國外訂戶哲不受理	題	

次劃紙事項為限。否則應請換單另填。 此關係循係款人與帐户通訊之用、惟断作附言應以關於該



讀者思見調查表

★請依摺線摺疊,並用釘書 機裝訂好,貼足郵票寄回。

一、讀者個人資		三、新遊戲票選 (限貴族版 150 號,珍藏版				
	2. 性別: □男 □女	A CONTRACT OF THE CONTRACT OF				
	4.年齢:					
	7. 教育程度:					
3.喜歡玩那些類型		第1名:□□ 第6名:□□				
	□立體文字冒險 □冒險	第2名:□□第7名:□□				
	□動作角色扮演 □角色扮演	第3名:□□ 第8名:□□				
□運動 □智育	□其他:	第4名:□□第9名:□□				
		第5名:□□第10名:□□				
二、編輯意見						
	很	四、目前所使用的PC電腦及其配備(複選)				
	很 沒不不	1. 廠牌和機型:				
單元名稱	喜喜意喜喜	2.機種:□XT □AT □ 386				
	歡歡見歡歡	3.記憶體:K				
NEW FILES		4. 螢幕: □單色 □彩色(□ CGA □ EGA □ VGA)				
强片預告		5.軟碟 (5 1/4 吋) 360K部 · 1.2M部				
GAME在燒		6.硬碟: 20MB部 + 40MB部				
國內報導		7. 音效卡:□魔奇音效卡(Ad Lib) □ MT-32				
國外報導		□聲霸卡 其他:				
遊戲攻略		8.其他週邊:				
彩色攻略		□滑鼠(Mouse)□印表機 □搖桿 □ Modem				
百戰天龍		□掃描器 (Scanner) 其他:				
呼叫 119						
紙上談兵		請詳細填妥,在80年3月25日前寄回:高雄市郵政				
補習街		28之34號信箱參加抽獎。中獎名單及遊戲票選結果公佈				
出槌大法師		在第26期(五月號)				
群英會審		特 獎1名:軟體世界珍藏版遊戲一套(3片裝)				
七嘴八舌		及貴族版遊戲一套(2片裝)				
電玩短路		頭 獎 5 名:軟體世界珍藏版遊戲一套(3 片裝)				
華山論GAME □□□□□		貳 獎10名:軟體世界貴族版遊戲一套(2片裝)				
PC地帶		參 獎15名:軟體世界貴族版遊戲一套(1片裝)				
邁向寫GAME之路		安慰獎30名:精美小禮物一份				
英雄交響曲						

高雄郵政3-3號信箱

智冠科技

數體世界雜談社收

出 路 擊

张 市區

路(街) 段

巷 弄 號 樓

廣告內容詢問表

軟體世界雜誌第

期

如果您對本期雜誌的廣告內容有興趣 請詳塡本詢問表,我們將儘速爲您轉達相關之人員

姓名:	公司名稱:
連絡住址	•
電話:	FAX:
廣告頁碼	頁 產品名稱:
服怒頂日	• □壶取刑器□派昌解验□詢僵□甘州

请沿此祭假图







版權所有 翻印必究

軟體世界雜誌社 高雄市郵政28之34號